http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

Novembre

NUMERO 58

ALL'INTERNO

ZZAP!

148 PAGINE TUTTE A COLORI!

TFX
ASSIEME AI DIGITAL IMAGE DESIGN NEI CIELI DELLA OCEAN

INDY CAR
IL SIMULATORE DI GUIDA DELL'ANNO

PRIVATEER & SHADOW CASTER
L'ORIGIN COLPISCE ANCORA!

JURASSIC PARK
VISTO IL FILM E' TEMPO DI GIOCARE...

MORTAL KOMBAT
PRESTO DISPONIBILE ANCHE SUI NOSTRI COMPUTER

ALIEN BREED 2 & BODYBLOWS GALACTIC
IL TEAM 17 ANCORA ALL'ATTACCO

XENIA EDIZIONI

Anno V Numero 58 - Novembre 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE AMIGA

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 799.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

NUOVA ESPANSIONE 5 MB PER AMIGA 1200 A 32 BIT

Novità assoluta finalmente disponibile per il tuo Amiga1200 l'espansione interna 32 bit è semplicemente installabile nello slot sotto l'Amiga. Si installa senza bisogno di saldature.

MODULO BASE 1MB ESPANS. A 5 MB L. 199.000
KIT ESPANSIONE 2MB L. 249.000
KIT ESPANSIONE 4MB L. 449.000

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

ROCKGEN L. 249.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga.Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

VIDEON 4.1 Gold L.349.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fina a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

GENITITLER L. 99.000

Il primo programma di titolazione per Amiga, interamente in Italiano. Innumerevoli pagine video, palette di colori regolabili. Infiniti effetti video tipo: slide, wave, paint, checker, fate, black, ecc.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

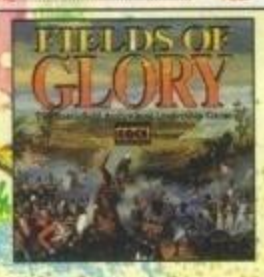
Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

TITOLO	PC3	AMIGA
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A -TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	49.900	49.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II	.....	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC.	59.900	.....
ACES OVER EUROPE	129.900	.....
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALIEN 3	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMBERSTAR	TEL.	TEL.
AMBUSH AT SORINOR	TEL.	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	109.900
APOCALYPSE	.....	59.900
ARABIAN NIGHTS	.....	49.900
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	.....
ATAC	99.900	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	169.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	109.900	89.900
BATMAN IL RITORNO	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	.....
BEASTLORD	.....	TEL.
BEAVERS	.....	49.900
BEST OF THE BEST	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BIRDS OF PREY	109.900	79.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLOB	.....	TEL.
BLUE FORCE	TEL.	.....
BODY BLOWS	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX	.....	TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	99.900	.....
CAESAR	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAMPAIGN MISSION DISK	49.900	39.900
CANNON FODDER	.....	TEL.
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	109.900	.....
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	129.900	.....
CASTLES II	89.900	.....
CENTURION	79.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC	139.900	.....
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COBRA MISSION	TEL.	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	TEL.
CREATURES	.....	59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURE OF ENCHANTIA 2	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DARKMERE	TEL.	TEL.



TITOLO	PC3	AMIGA
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	.....
DELUXE PAINT IV	.....	189.000
DESERT STRIKE	.....	69.900
DOGFIGHT	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	.....
DUNE II	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	.....
EL FISH	89.900	.....
EMPIRE DE LUXE	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2	199.000	.....
ENTITY	.....	TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
EUROSOCCER	49.900	.....
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER	.....	79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	.....
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	.....	39.900
F19 STEALTH FIGHTER	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FLAG	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....
FRONTIER	.....	TEL.
GARY GRISBY	139.900	.....
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GNOME ALONE	89.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GOBLIN III	TEL.	TEL.
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT.	59.900	.....
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLES	59.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....

TITOLO	PC3	AMIGA
HARPOON 1.2.1	99.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HELL CAB	TEL.	.....
HEROES OF THE 357 TH	79.900	.....
HIRED GUNS	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18	TEL.	.....
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS	119.900	.....
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
INCA	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
JURASSIC PARK	TEL.	TEL.
K 240	.....	TEL.
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	TEL.	TEL.
KGB	89.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	109.900	.....
KINGMAKER	TEL.	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
KINGS RANSOM	TEL.	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA	89.900	.....
LANDS OF LORE	TEL.	.....
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)	TEL.	.....
LEGEND CLASSIC	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	99.900	79.900
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL	89.900	TEL.
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LOST IN TIME	129.900	.....
LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	59.900
MAELSTROM	99.900	.....

MC DONALD LAND	49.900	59.900
MERCENARIES	109.900	.....
METAMORPHOSIS	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	109.900	.....
MIG 29	79.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY	89.900	.....
MORPH	.....	59.900
NASCAR	49.900	39.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	.....	89.900
NICKY 2	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	69.900	.....
OVERDRIVE	.....	69.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	.....
PACIFIC WARS	119.900	.....
PATRIOT	109.900	.....
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.000	.....
PC COSMOS	99.000	.....
PC UOMO	99.000	.....
PFS WINDOWS WORKS 2.0	199.900	.....
PINBALL DREAMS	TEL.	.....
PIRATES GOLD	139.900	.....
POOL	89.900	69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II	69.900	TEL.
PREMIER MANAGER	79.900	.....
PRIME MOVER	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PRINCE OF PERSIA 2	109.900	.....
PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY 3	109.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES	TEL.	.....
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REALMS OF DARKNESS	.....	TEL.
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RINGWORLD	109.900	.....
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOP	89.900	.....
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD	TEL.	.....
SCRABBLE (SCARABEO)	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT	159.900	.....
SHADOW WORLDS	89.900	89.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	129.900	.....
SIEGE	109.900	.....
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	.....	89.900
SIM FARM	TEL.	.....
SIM LIFE	99.900	89.900
SISTEMA 2.5	99.000	99.000
SISTEMA PLUS 2.5	169.000	169.000

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SOCCER KID	.....	59.900
SPACE HULK	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS	99.900	.....
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V	119.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	.....
SPACEWARD HO!	129.900	.....
SPEAR OD DESTINY	TEL.	.....
SPECIAL FORCES	99.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	109.900	.....
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	139.900	.....
STRIKE COMMANDER S.A.P.	89.900	.....
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUEL	TEL.	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SUPERHERO	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEAM SUZUKI	29.900	.....
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE CARTOONS	.....	TEL.
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	99.900	.....
THE DARK HALF	89.900	.....
THE DIG	TEL.	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE MAGIC CANDLE III	109.900	.....
THE MANAGER	.....	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE SETTLERS	TEL.	TEL.
THE WALKER	.....	69.900
THE FIGHTER	TEL.	.....
TORNADO	99.900	.....
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS	TEL.	TEL.
TRANSARTICA	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	129.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	129.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	129.900	.....
SILVERSEED (2. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
UNLIMITED ADVENTURES	TEL.	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY III	129.900	.....
V FOR VICTORY IV	129.900	.....
VALHALLA	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WAR IN THE GULF	89.900	69.900
WARLORDS II	119.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	149.900	.....
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO	109.900	.....
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WING COMMANDER	.....	79.900

WING COMMANDER ACADEMY	99.900	.....
WING COMMANDER II	109.900	.....
WOODY'S WORLD	.....	69.900
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WORLDS OF LEGENDS	89.900	89.900
WWF II	49.900	49.900
X - WING	129.900	.....
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE!	.....	TEL.
ZOOL	79.900	49.900

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
- ☐ GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATO

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE A SOLE 9.900 CON DISCHETTO DA 3 1/2

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

Tutto su: GAMES NEWS SOFTWARE HARDWARE UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

SIAMO FOTOGENICI?

STRANO TITOLO, NON C'È CHE DIRE.

VI STARETE PROBABILMENTE CHIEDENDO A COSA MI RIFERISCA... BEH, NON CERTO ALLE SOLITE FOTO PIÙ O MENO STRAMPALATE CHE CARATTERIZZANO OGNI NOSTRO EDITORIALE, QUANTO INVECE A QUELLE CHE TROVERETE ALL'INTERNO DELLA RIVISTA. DA QUESTO MESE, INFATTI, IL NOSTRO "ARSENALE" S'È ARRICCHITO DI NUOVE E PODEROSE APPARECCHIATURE CAPACI DI CONSENTIRCI SOLUZIONI FOTOGRAFICHE DIFFERENTI. QUESTO SIGNIFICA CHE, OLTRE ALLE CONSUETE SELEZIONI TRADIZIONALI, TROVERETE IN ALCUNE PAGINE IMMAGINI TRATTATE DIRETTAMENTE VIA MACINTOSH, IMMAGINE SULLE QUALI VOGLIAMO POSSIATE ESPRIMERE UN VOSTRO PARERE.

QUALORA NON RIUSCIATE A SCORGERNE LA DIFFERENZA (IN EFFETTI TUTT'ALTRO CHE RILEVANTE), POTETE TROVARE UN VALIDO ESEMPIO DI QUESTO NUOVO TIPO DI FOTO ALL'INTERNO DELLE RECENSIONI PER CD32, OPPURE IN QUELLA DI TFX, DOVE SARETE DIRETTAMENTE IN GRADO DI CONFRONTARE LA QUALITÀ DELLE IMMAGINI TRADIZIONALI CHE COMPAIONO NELLA PRIMA DOPPIA PAGINA, CON QUELLA DELLA STRISCIATA DI RIFORNIMENTO AEREO, INCLUSE NELLA SECONDA PARTE DELLA RECENSIONE.

PREPARATEVI INOLTRE ALL'INSERIMENTO DI BOX COME QUELLO DI PRIVATEER (RELATIVO ALLE ARMI SUPPLEMENTARI) OPPURE DELLO STESSO TFX (CON LE IMMAGINI DEI TRE AEREI SCONTORNATE, A TALE PROPOSITO DATE ANCHE UN'OCCHIATA ALLA SOLUZIONE DEL MESE...), CHE SIAMO SICURI NON POSSANO NON RENDERE LA RECENSIONE PIÙ ACCURATA E ANCORA PIÙ INTERESSANTE. DAL MOMENTO PERÒ CHE SIETE SEMPRE VOI QUELLI A CUI È INDIRIZZATA LA RIVISTA, SIETE TUTTI INVITATI A FARCI SAPERE LE VOSTRE IMPRESSIONI SU QUESTO NUMERO, IN MODO DA FARCI APPORTARE GLI OPPORTUNI (SPERIAMO EVENTUALI) CORRETTIVI...

PASSANDO INVECE A QUELLI CHE SONO I CONTENUTI DEL NUMERO, CREDO CHE GIÀ I SOLI TITOLI DI COPERTINA PARLINO DA SOLI, SENZA POI DIMENTICARE ALTRI CAPOLAVORI DEL CALIBRO DI FRONTIER. PARTICOLARE INTERESSANTE DA NOTARE È COME PER IL SECONDO MESE CONSECUTIVO IL NUMERO DELLE RECENSIONI PER AMIGA SIA SUPERIORE A QUELLO PER PC (ANCHE SE CON LA "SPINTA" DEL CD32), COSA CHE NON ACCADEVA PIÙ DA UN SACCO DI TEMPO. E' COMUNQUE IL VOLUME COMPLESSIVO DEI GIOCHI RECENSITI AD ESSERE VERAMENTE IMPRESSIONANTE, COME DEL RESTO ERA LECITO ATTENDERSI DOPO LA VALANGA DI ANTICIPAZIONI DEI NUMERI SCORSI. DOVEROSA SEGNALAZIONE ANCHE PER LA PRIMA RECENSIONE IN ASSOLUTO DEDICATA AL MAC, QUELLA DI IRON HELIX, PER ADESSO SI TRATTA DI UNA PARENTESI, NEL FUTURO CHISSÀ...

MAX REYNAUD

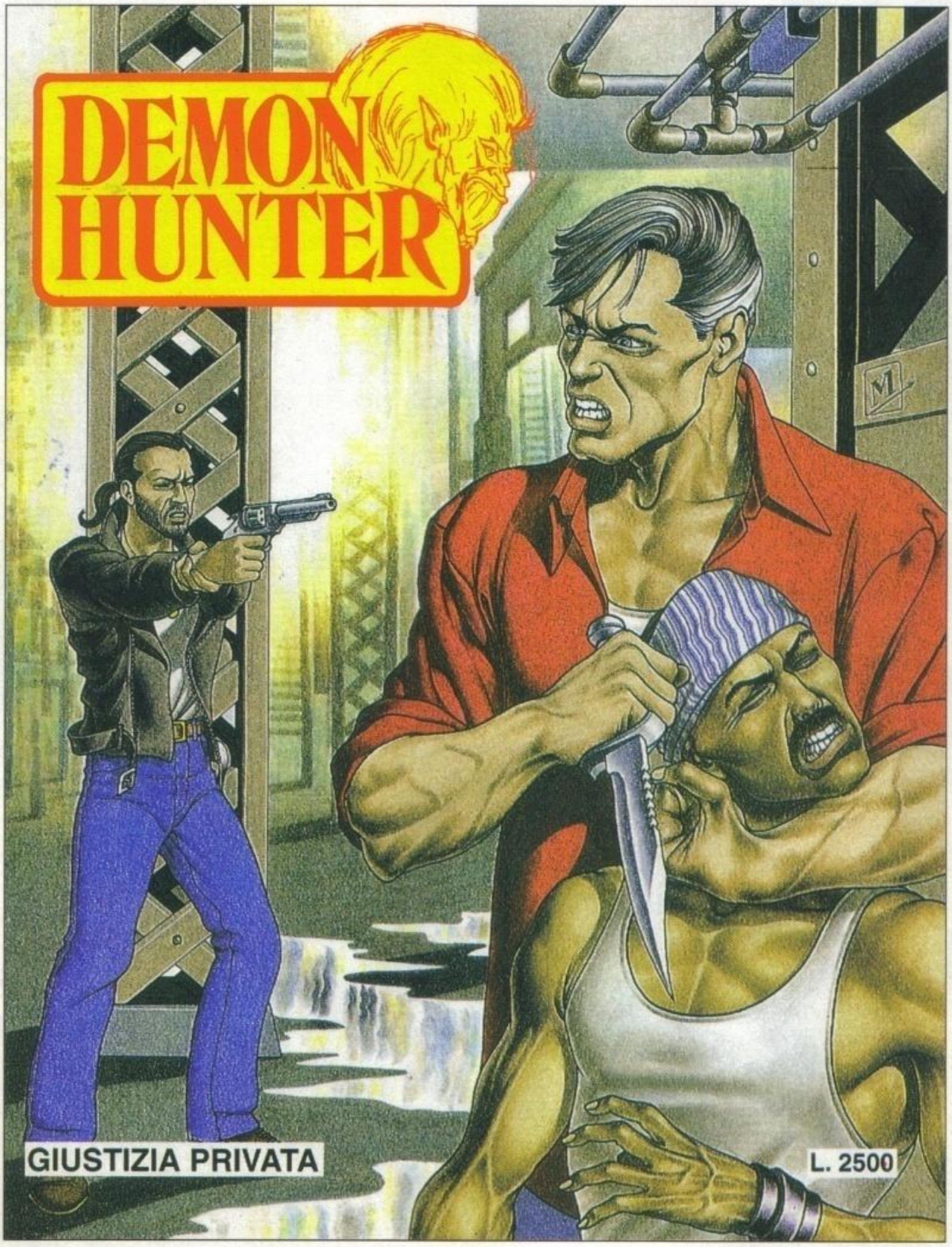
Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. (02) 26.000.143 **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA. SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUMETTO

PIÙ AVVINCENTE



VI ATTENDE

IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	32
TIPS	122
CD-I	126
BOARDGAME	128
CM CORNER	130
THE MUSIC MACHINE	132
TGM MOVIE	134
TALENT SCOUT	138
TGM MAIL	143

AMIGA

ALFRED CHICKEN	110
ALIEN BREED 2	95
BOB'S BAD DAY	99
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	113
DONK	115
D/GENERATION	67
DELUXE MUSIC	119
DIGGERS	64
FRONTIER	53
OSCAR	62
OVERKILL	117
PINBALL FANTASIES	67
PRIME MOVER	89
RETEE!2	45
ROBOCOD	67
THEATRE OF DEATH	48
WIZ'N'LIZ	37

PC

DARKSUN	80
FLIGH SIMULATOR 5.0	68
FOOTBALL PRO	91
HOMEWORLD	107
INDYCAR	40
SHADOW CASTER	42
JURASSIC PARK	50
KASPAROV'S GAMBIT	101
NFL FOOTBALL	93
PRIVATEER	84
RETURN TO ZORK	102
SIM FARM	108
SIMON THE SORCERER	57
TFX	32

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che [illegible] 95%, [illegible]ano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore d[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

SMAU '93, PROGETTO XENIA

Più di 30.000 persone in 32mq! Ma come sarà mai possibile??? (alta densità di popolazione? NdBDM).

Mi ricordo ancora il giorno in cui al sottoscritto e al mitico Stefano Gallarini venì in mente di organizzare qualcosa di "originale" da proporre all'imminente edizione dello SMAU. L'idea era quella di offrire uno spazio a tutti i migliori prodotti del settore informatico sia nel campo software che nel campo hardware amalgamando allo stesso tempo il tutto con qualcosa di spettacolare che però non si discostasse troppo dal tema fondamentale della fiera.
Il tempo era poco, solo 20 giorni prima del "debutto".
La volontà di "riuscire" nell'impresa era però ormai dilagata all'interno di tutta la redazione e grazie all'impegno spasmodico di tutti siamo alla fine riusciti a portare a termine questa immane "fatica": lo stand XENIA al Padiglione 20.
In quei 32mq c'era veramente di tutto... Sembrava di essere in una centrale spaziale della NASA.
Il nostro stand era infatti fornito di un parco macchine veramente invidiabile: 3 PS1 IBM 25Mhz che facevano girare ininterrottamente Formula 1GP, XWing e Strike Commander, un Amiga CD32 con Pinball Fantasies (e una bella anteprima di Microcosm che il simpatico Ettore Caurla ci ha portato in "visione momentanea"), un super Nintendo (presente in tutte le basi NASA che si rispettino. NdBDM) e un giochino musicale che ha fatto letteralmente impazzire più di 2000 persone impegnate a indovinare i titoli delle canzoni più famose.
Per movimentare un po' il tutto abbiamo pensato di utilizzare un Amiga 4000, un Amiga 600 e due giradischi con un mixer da DJ.
Con la supervisione del cortese Sig. Carlo Zambellini, responsabile Marketing della Commodore Italiana, abbiamo cosi tentato (speriamo con successo) di offrire uno spettacolo basato sui campionamenti eseguiti dai 2 Amiga miscelati accuratamente con effetti scratch tramite i sempre mitici dischi di vinile. Risultato immediato... minacce di vario genere (prospettate anche punizioni corporali) dagli stand vicini per colpa del volume, a detta loro un po' troppo alto.
Ma come potrete sicuramente immaginare... noi lo tenevamo bassissimo (almeno in proporzione alla potenza delle casse... NdBDM).
Grande affluenza anche durante le sfide di Formula 1 GP (per le quali abbiamo usato due PS1 collegati via cavo) e dalle mitiche missioni di X-Wing che hanno fatto rivivere con estremo realismo i combattimenti mozzafiato dei caccia ribelli contro i Tie Fighter imperiali.
Nelle giornate di Sabato e Domenica abbiamo avuto anche l'onore di ospitare l'eclettico Stefano Gallarini che, spodestando momentaneamente Lea, (la nostra standista, colpevole di aver allietato le vostre e le nostre pupille per tutta la durata della fiera) ha intrattenuto con simpatica ironia i numerosi concorrenti del gioco musicale.
Per finire, una breve, ma vi assicuro intensa (nel senso d'"intenso lancio d'ortaggi" (dalla folla)... NdMax), esibizione del sottoscritto con i giradischi in una simulazione di DMC (campionato mondiale DJ).
Cosa rimane da dire... beh prima dei ringraziamenti doverosi alle società che ci hanno gentilmente offerto i materiali per lo stand, io, a nome di tutta la redazione, ringrazio sentitamente tutti voi per l'affetto e la partecipazione che ci avete dimostrato, sperando, un giorno, di poter ripetere questa magnifica esperienza.
Grazie a:
Sig. Carlo Zambellini e Sig. Ettore Caurla della Commodore Italiana per gli Amiga 4000, 600 e Amiga CD32.
Sig. Modesto Grossi della IBM per i 3 PS1 25Mhz.
Sig.ina Anna della Executive, distributore ufficiale dei prodotti Creative Technology, via Elettrochimica 40 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 1678 26173 - per le 3 SoundBlaster 16 ASP.
Sig.ina Stefania della Multimedia Italia Corso Svizzera 185 - 10149 Torino - Tel. 011 7710650 - per i 3 Scan Converter.
Sig.a Tommasi della C.T.O. di Bologna per X-Wing e Strike Commander
Sig.a Roberta Cicero della Leader Distribuzione di Varese per i 2 Formula 1 GP.
Ringraziamenti a:
Francesco Gambino, Stefano "BDM" Petrullo, Mirko "TMB" Marangon, Max
Reynaud, Andrea Simula, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Emanuele
Scichilone, Lea Gramsdorff, Luca Reynaud, Paolo Besser, Raffaele Sogni,
Salvatore Vennari e a tutti coloro che in qualche modo, diretto o indiretto, hanno contribuito alla buona riuscita della fiera
Massimiliano "Tuono" Coltorti

PER QUELLO CHE HO DA FARE...

(Faccio il militare)
Canzone, vi starete probabilmente chiedendo chi effettivamente siano questi strani vestiti da militari che compaiono nella foto. La risposta è abbastanza semplice, anche perché quella sagoma di Jon Hare è sempre facilmente riconoscibile... Si sono proprio loro, i Sensible Software in divisa per il demenziale video di presentazione del loro imminente Cannon Fodder. La recensione sul prossimo numero.

DARK INFOGRAMES

In attesa dell'incredibile Alone In The Dark II, al quale abbiamo dedicato quattro pagine un paio di numeri fa, e del quale abbiamo già potuto visionare la prima parte completa (per la recensione definitiva vi rimandiamo quindi al mese prossimo), la francese Infogrames ci propone una novità: Jack In The Dark. Il gioco utilizza il medesimo "engine" tridimensionale, con una grafica e una trama decisamente intriganti. La cosa da segnalare è che Jack non verrà venduto da solo, ma unicamente in "omaggio" alla versione CD-Rom del primo Alone disponibile nei negozi entro la fine dell'anno.

SEMPRE IN CAMPAGNA

Per l'Empire è sempre tempo di guerra, prevista a breve scadenza l'uscita di Campaign II.

L'ALBA DEI ROBOT VIVENTI

Si chiama Rise Of The Robots ed è un nuovo progetto su CD attualmente in lavorazione negli uffici della Mirage, attendetevi una succosa anticipazione sul prossimo numero.

IL GLOBULO DELLA PSYGNOSIS

Fra i titoli che avevamo elencato sul numero scorso compariva anche questo Globdule, un divertente platform che ha come protagonista una buffa creatura gelatiforme, la recensione (forse) è per il mese venturo.

DREAMWEB

Questo il titolo di un nuovo e atipico RPG futuristico sviluppato dall'Empire. Il gioco presenta alcuni aspetti particolarmente interessanti che approfondiremo a tempo debito, per adesso dovrete accontentarvi di questa sola immagine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

TOP GAMES MACHINE

Questo mese, a causa della mancanza di spazio, abbiamo dovuto sacrificare la pagina dedicata a Ultimo Impero. Questo è quanto ne rimane...
Nella classifica PC: mitico Day Of Tentacle che riesce a scavalcare il colosso Formula 1GP. Per il resto, la classifica rimane pressoché invariata rispetto al numero scorso.
Interessanti cambiamenti invece nella classifica AMIGA che, pur avendo sempre in prima posizione l'indistruttibile Super Frog, vede un recupero clamoroso di F1GP e 3 interessanti new entry: Turrican 3, Goal! e Overdrive.
Vi ricordiamo naturalmente che se volete esprimere il vostro voto, vi basterà chiamare Ultimo Impero e scegliere il vostro gioco preferito.

PC

1:Day Of Tentacle	14.1 %
2:Formula one Grand Prix	10.8 %
3:Strike Commander	10.4 %
4:X-Wing	9.7 %
5:Syndicate	7.8 %
6:Flashback	5.7 %
7:Indiana Jones IV	5.3 %
8:Ultima Underworld II	5.0 %
9:Monkey Island II	5.0 %
10:Sensible Soccer	5.0 %
11:Alone in the Dark	4.6 %
12:Ultima VII parte 2	4.1 %
13:Dune II:	
3.2 %	
14:Prince Of Persia II	2.7 %
15:Lemmings 2	2.5 %
16:ALTRO	3.2 %

AMIGA

1:Super Frog	17.1 %
2:Formula One Grand Prix	9.8 %
3:Flashback	8.8 %
4:Syndicate	8.8 %
5:Pinball Fantasies	7.8 %
6:Turrican 3	5.7 %
7:Dune II	5.7 %
8:Goal!	4.6 %
9:Kick Off 2	4.1 %
10:Overdrive	4.1 %
11:Gunship 2000	3.6 %
12:Sensible Soccer	3.6 %
14:Desert Strike	2.6 %
15:Alien Breed	2.0 %
16:Lemmings 2	2.0 %
17:Yo-Joe	1.5 %
18:Soccer Kid	1.0 %
19:F17 Challenge	0.5 %
20:ALTRO	2.6 %

DIGITAL PSYGNOSIS

Fra i progetti Digital Illusions (quelli di Pinball Fantasies, per intenderci) attualmente in sviluppo si segnala l'intrigante Benefactor, che verrà presto pubblicato dalla Psygnosis. Abbiamo già visionato un demo giocabile, ed era decisamente convincente, la versione definitiva non dovrebbe essere troppo in là a venire.

IN BREVE...

A causa della mancanza di pagine disponibili, abbiamo dovuto condensare in questo spazio le seguenti minirecensioni...

GOAL!

Virgin per PC
E' uscita la tanto attesa versione per PC dell'acclamato e discusso ultimo lavoro firmato Dino Dini. Rispetto alla versione Amiga le differenze sono minime, una di queste è la finestra di gioco ristretta dalla presenza di un menu sulla sinistra dello schermo. Riproposto anche su PC l'agguerrita partita fra SensiSoccer e Goal! Noi continuiamo a preferire il primo.
GLOBALE 87•

SPACE HULK

Electronic Arts per Amiga
Un'ottima conversione su Amiga dell'interessante rivisitazione computeristica del famoso gioco da tavolo della Workshops. Graficamente non è affatto male, peccato solo per i continui caricamenti da disco...
GLOBALE 88•

YO!JOE!

Blue Byte per PC
Dopo la recensione Amiga, recensita sul numero estivo, ecco anche la rispettiva conversione PC. Il gioco è sostanzialmente lo stesso, tecnicamente meno impressionante, ma comunque valido.
GLOBALE 87•

ALIEN BREED

Team 17 per PC
Assieme al secondo episodio per Amiga 1200 recensito su questo stesso numero, abbiamo ricevuto anche la conversione per PC del primo episodio. Il risultato è decisamente confortante.
GLOBALE 92•

BEASTLORD

Grandslam per Amiga
Come avevamo previsto si tratta di un mezzo fiasco, per non dire completo... Un gioco dalla struttura obsoleta, tecnicamente appena sufficiente e privo di alcun interesse specifico. Lasciate pure perdere.
GLOBALE 56•

CARDIAXX

Team 17 per Amiga
Vi ricordate di quel difficilissimo sparaefuggi pubblicato dall'Electronic Zoo un paio d'annetti fa? Bene, perché adesso è disponibile anche come budget, naturalmente opportunamente riveduto e corretto.
GLOBALE 81•

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT®

DA NON PERDERE!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway®
Manufacturing Company.All rights reserved.
© 1993 Acclaim Entertainment, Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL NUMERO UNO DEI COIN - OP

GRAFICA E REALISMO ECCEZIONALE

SUPER NINTENDO
GAME BOY

SCEGLI IL TUO CAMPIONE E FINISCI I TUOI AVVERSARI

SFIDE PER 1 O 2 GIOCATORI

GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

AMIGA - PC

Acclaim

NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

ti originali, con le istruzioni in italiano, l'assis

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEMPLICEMENTE GALATTICO

Mai nessun titolo fu così azzeccato per un gioco (aspettate di leggere quello di Mortal Kombat, sempre che Max non me lo censuri!), ma la mente umana può giungere dove nessun uomo è mai stato prima (che non c'entra niente però ci stava bene).

Siamo alle solite, sembrava ormai definitivamente persa ogni possibilità di vedere almeno qualche misera immagine, ma tutto a un tratto, ecco che come un fulmine a ciel sereno, squilla il telefono: "XeniaEdizionibuongiorno (tutto rigorosamente attaccato), Can I talk with Max?, What?... eeerr, yes, wait a moment, hemmm (solito pessimo inglese), who's speaking? Martyn Brown from Team 17 (a questo punto segue la solita ola redazionale)".

Dopo pochi minuti ecco che Max torna dal suo ufficio urlando "arrivano le schermate di Body-Blows Galactic, staccate il fax, attaccate il modem, lanciatemi i componenti..." e via su questo tono per qualche minuto; quando dopo 4 tentativi per agganciare la linea, Max richiama più fuori che mai il solito Martyn, il quale si era completamente dimenticato di collegarsi con noi! E lo sapete perché? Il malefico stava giocando a (squillo di trombe e rullo di tamburi) Alien Breed II! Ma tu guarda che gente.

Dopo qualche tempo ecco che il modem "ringa", finalmente avviene il tanto sospirato collegamento e s'incomincia a downlaodare (ovvero a prelevare) le schermate di ABII e BB Galactic per la gioia di grandi e piccini; dopo aver scaricato il tutto su un dischetto mi proietto sull'Amiga 1200 dove scompatto e maledico (almeno per l'ottantesima volta) il fatto che non abbiamo ancora un hard disk in redazione.

Ma alla fine riusciamo nell'impresa di visualizzare il tutto e... stupore, meraviglia, gaudio e tripudio, che figat... ehm, che bellezza; insomma per farla breve le immagini erano stupende, anzi lo sono (e potete constatare voi stessi di persona, visto che ve le pubblichiamo tutte) peccato che il televisore videocomposito non aveva un segnale perfetto (anche se ad essere sinceri, il videocomposito in generale, non è proprio lo stato dell'arte come definizione), ma già così non si poteva non rimanere stupiti davanti agli scenari della versione 1200.

Le immagini speditici dal caro Martyn (non basterebbe una pagina di ringraziamenti per onorare la sua sacra persona), erano sia della versione A1200 che di quella per A600; naturalmente a differenza di molte altre produzioni, ammirando (altro non si poteva fare) le schermate si nota una grande differenza tra le due versioni.

La grafica AGA a 128 colori (ma va segnalato che una delle picture era a 256 colori, quindi non mi sentirei di escludere a priori che in alcuni quadri ci siano più sfumature) era meravigliosa, in una foto si può notare lo stage della foresta, caratterizzato da un sacco di sfumature e dettagli veramente fuori dal comune! Oppure date un'occhiata all'immagine dove compaiono il robot e la tizia che combatte con l'overdisc (nome inventato sul momento): sullo sfondo le costruzioni sono coperte da una sottile e sfu-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

* Quattro splendide schermate della versione AGA.

mata nebbiolina, semplicemente galattico! (Tanto per non smentirmi).
Scommetto che tutti i possessori di 500/600/2000 (insomma quelli che non sono ancora passati all'AGA, e fate male!) si staranno chiedendo a che livello è la loro versione, beh, se vi aspettate dei fondali splendidi come per la versione 1200, scordateveli, ma non temete, l'adattamento grafico rimane comunque d'alto livello, come del resto testimoniano ampiamente le foto.
Per entrambe le versioni ci saranno i fondali animati, ma non come nel primo BodyBlows, molto, ma molto meglio! In una foto è possibile scorgere un fondale il cui cielo è infuocato,

ebbene, a quanto pare, si muoverà tutto! Ma non è finita qui, cercate la schermata con le cascate e provate ad immaginare lo scorrere delle acque, che poesia... scommetto che non vedete l'ora di giocarci, non lo dite a me! Comunque è molto probabile che in questi giorni incomincierò a fracassare joystick con il già mitico Alien Breed II che speriamo arrivi

prima della chiusura del numero (incrociamo dita, piedi, gambe, braccia, occhi...), ma anche per BodyBlows Galactic non ci dovrebbe essere molto da aspettare. Visto che potrebbe essere nei negozi addirittura entro la fine di Ottobre, e noi, purtroppo la recensione non potremo che proporvela sul numero di Dicembre, sono cose che capitano...

Mirko "TMB" Marangon

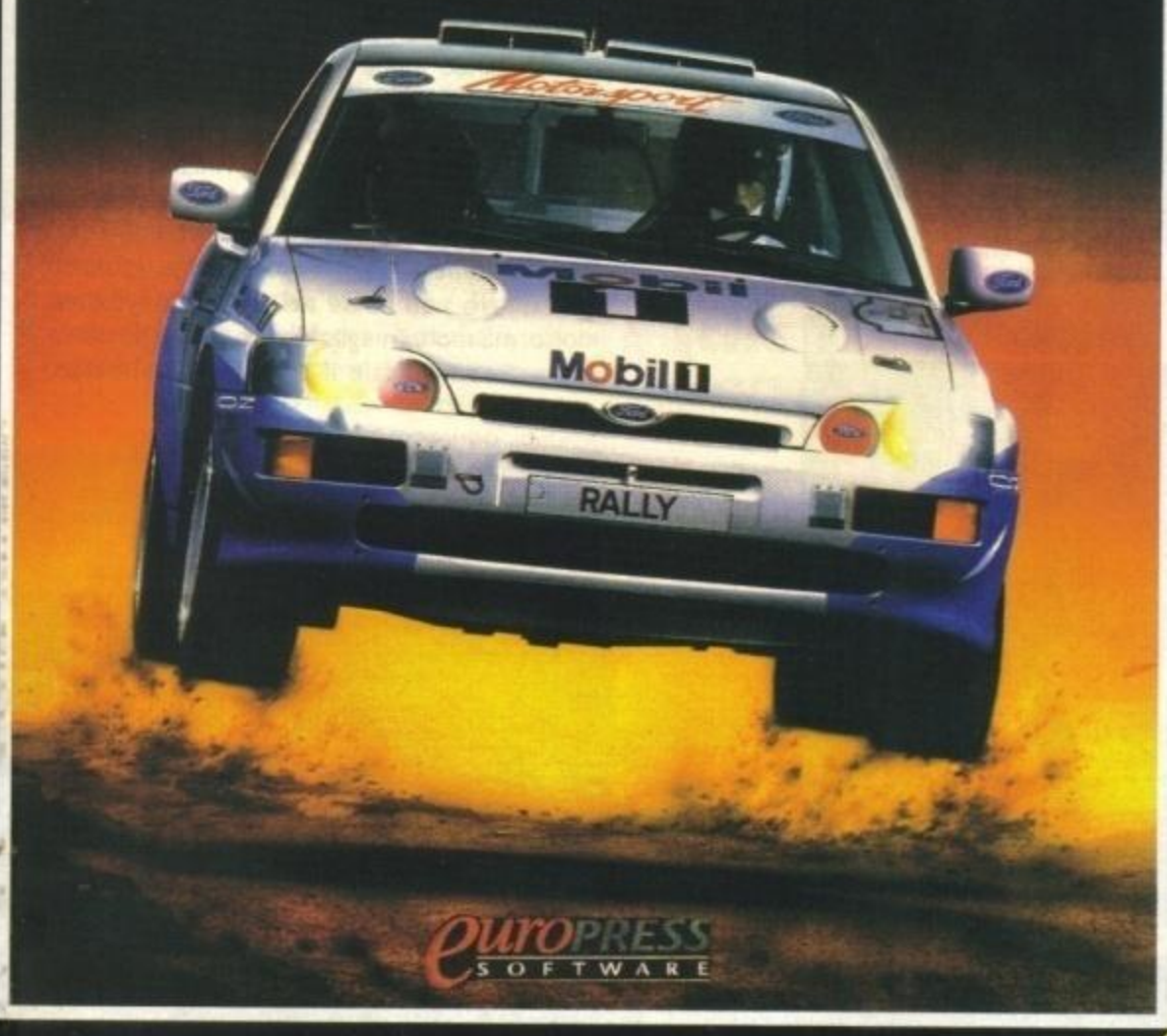
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

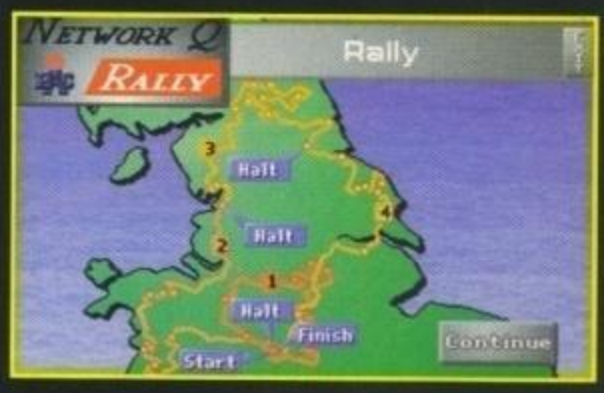
NETWORK Q RALLY

RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



europress SOFTWARE



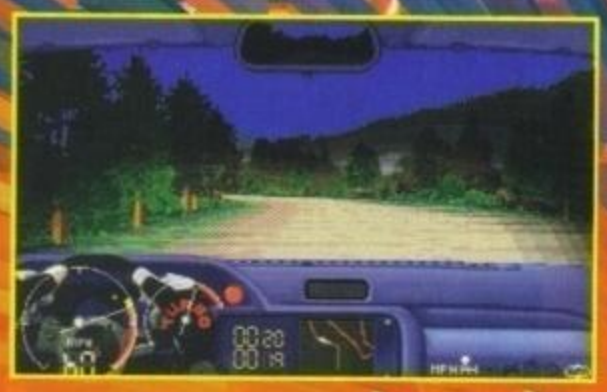
GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

A. POLI

©1993 EUROPRESS SOFTWARE

- Gareggia nel rally RAC (Royal Automobile Club) inglese 1993!
- Nei panni di alcuni fra i veri piloti, a bordo delle macchine principali che vi partecipano, vivi le emozioni della gara di rally più famosa d'Inghilterra, valida per il Campionato del Mondo.
- La grafica digitalizzata, gli straordinari effetti sonori ed il navigatore che ti darà le note, sono solo alcune delle caratteristiche che rendono questa simulazione estremamente realistica.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



ACCETTA LA SFIDA... E VINCI IL RALLY

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

Disponibile nei seguenti formati: AMIGA - PC

"LEADER distribuisce prodotti originali co

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT®

MORTACCI TUA!!!

Scusate per l'indelicatezza, ma non sapevo proprio che scrivere come titolo: poi mentre stavo tornando a casa dalla redazione ho avuto un'intuizione geniale... speriamo che Max non si arrabbi!

Siamo alle solite, no, questo l'ho già scritto per la preview di BB Galactic... a proposito, ora che ci penso bene questo è il terzo picchiaduro (incluso ElfMania) che mi tocca previeware, destino infame! Non c'è mai giustizia a questo mondo!

Allora (chi ha detto 60 minuti? Guarda che t'ho sentito, non fare il furbo), siamo qui riuniti per parlare del nuovo e speriamo imminente gioco della Virgin, Mortal Kombat, lo dico per quelli che ancora ancora non l'avessero capito (non avrete davvero pensato che il gioco si chiamasse "Mortacci tua"?).

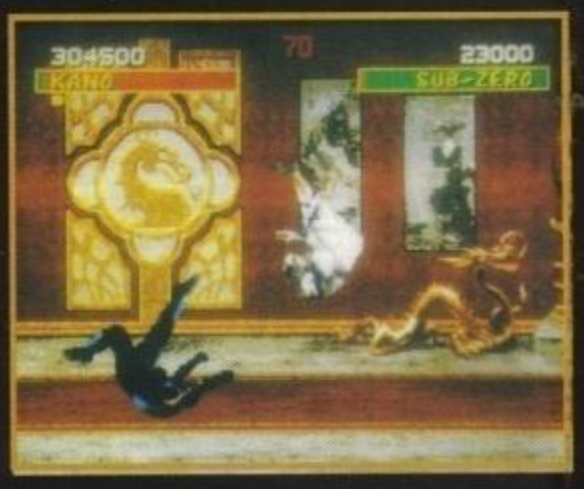
Come già anticipatovi qualche numero addietro la conversione è affidata ai quei genialoni della Probe che, non per fare il maligno, non sono proprio il Team 17, e tanto per citare le ultime loro produzioni possiamo tirar fuori Alien 3 (rimasto forse fregato dalla data di uscita), Teenage Ninja Mutant Turtles (lasciamo perdere) e Out Run Europa (tutto sommato il loro miglior prodotto); insomma non è che fino ad oggi abbiamo brillato di luce propria, ma la cosa più strana è che quando programmano per console generalmente tirano fuori degli ottimi prodotti... mah, misteri della vita.

Mortal Kombat è la conversione del famosissimo coin-op della Midway, la sua notorietà è principalmente dovuta alla presenza del sangue, oddio sangue, litri di pomodoro rosso sgorganti dalle parti lese dei vostri avversari, sarebbe un termine più adatto, ma a noi va bene così. Oltre al sangue esistono poi le famose "fatality", in pratica si tratta di una serie di terrificanti mosse finali applicabili quando si termina definitivamente un avversario, a quel punto appare una schermata che invita il gentil giocatore a "finire" il proprio nemico (praticamente compare un FINISH HIM! grosso come una casa) e se sapete la giusta combinazione di mosse potrete, a seconda, staccare la testa con un gancio, strappare la spina dorsale e via dicendo... sicuramente non un gioco per i deboli di cuore.

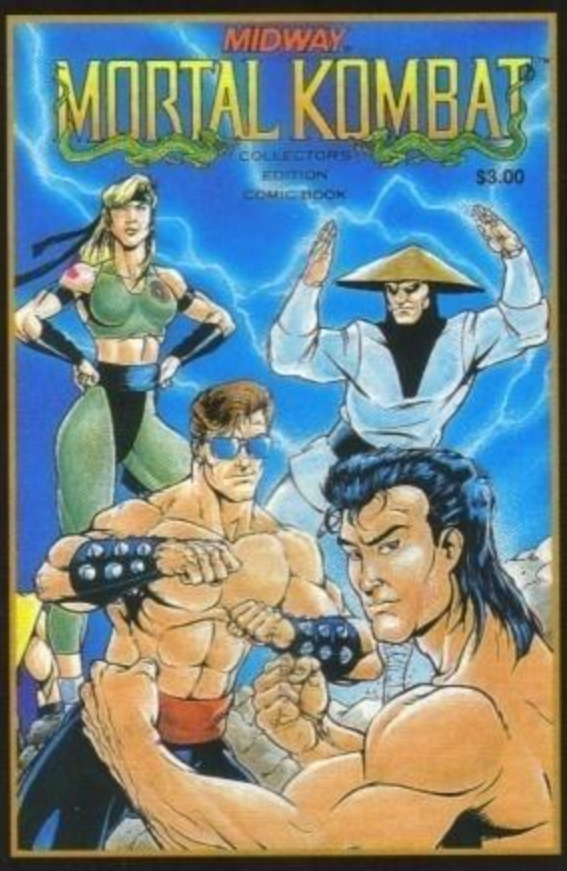
Proprio questa violenza a fatto sì che le versioni per SuperNes e GameBoy venissero brutalmente censurate dalla Nintendo, la Sega invece ha avuto la stramaledetta intuizione di inserire un codice per poter visualizzare il tanto agognato sangue. Vi starete chiedendo perché ho strameledetto questa scelta: semplice, TUTTI i lettori di Consolemania che hanno comprato questo gioco, si sono messi a telefonare in redazione per sapere questo cacchio di codice, basta! Non se ne può più!

Non posso quindi escludere che questa scelta venga applicata anche per la versione Amiga (speriamo proprio di no), ma del resto l'ELSPA rompe sempre le scatole su queste faccende... come disse a suo tempo Martyn Brown, "secondo me sono tutte bullshit!".

La storia del gioco è molto semplice, e pensate che la Virgin è stata così gentile da mandarci una cartella stampa contenente il fumetto a colori in edizione lusso (come le chiamereste voi 20 pagine in carta patinata dal costo di 3 sterline, ovvero 7000 lire?); insomma stà storia racconta di un tipo nomato Shang Tsung (bel nome, non c'è che dire) che decide di partecipare al torneo shaolin delle arti marziali; inutile sottolineare che vincere questa competizione rappresentava il massimo titolo a cui potesse aspirare qualsiasi guerriero sulla Terra.



Naturalmente la vittoria rappresentava l'onore e la gloria, ma queste parole erano senza significato per Shangcomecavolosichiama, che vinse sì il torneo, ma grazie a un particolare potere oscuro; infatti ad ogni vittoria non solo di impadroniva della vita del suo avversario, ma



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne prelevava anche l'anima (un etto, grazie, ma ci tolga il grasso per favore) per donarla ai suoi dei in cambio dell'eterna giovinezza (hai capito il fetentone?).
Sfortunatamente per lui incontrò un monaco shaolin molto più forte che lo sconfisse e lo eliminò per sempre dalla competizione... ma non poteva finire così, infatti dopo alcuni anni Shanglosapetagià tornò, invecchiato in modo impressionante (gli dei non avevano gradito il fatto che avesse perso), ma con un amichetto dotato di quattro braccia proveniente da un altro mondo, GORO.
Goro era munito di una forza indicibile, di una velocità senza pari, insomma un vero mostro (in tutti i sensi); non fece molta fatica a battere il maestro shaolin e questo permise a Shangnonsenepuòpiù di conquistare l'immortalità! Dopo 500 anni il torneo venne riorganizzato dal solito Shang, che schierò dalla sua parte quattro combattenti, Goro, Raiden, Scorpio e Sub-Zero, mentre da quella dei buoni (si fa per dire) apparirono il tenente Sonya Blade (costretta a lottare per evitare la morte dei suoi compagni), Johnny Cage, Liu Kang e Kano (che puoi buono non lo è proprio, comunque chissenefrega).
Parlando del gioco vero e proprio posso preannunciarvi che la versione Amiga si presenterà molto simile a quella Megadrive, il che potrebbere essere positivo perché in effetti era una buona conversione considerati i limiti della macchina, anche se, dopo aver visto Street Fighter II (sempre per MD), non è che se ne rimanga troppo soddisfatti... speriamo solo che ne facciano una versione per 1200, magari simile a quella per SuperNes (davvero ben fatta).
La parte più difficile di tutta la conversione è stata la trasformazione grafica, infatti la versione da bar offriva una serie di personaggi completamente digitalizzati tramite riprese dal vivo (ad eccezione di Goro, realizzato con la tecnica del "frame by frame"); su Amiga a causa delle limitazioni dei 32 colori si è pensato di convertire la versione Megadrive, che come unica pecca aveva ben pochi frame di animazione.
Altro importante fattore è il sistema di controllo: su Amiga c'è infatti l'annoso problema del joystick a un tasto solo e i programmatori non hanno ancora ben chiarito cosa vogliano fare a proposito, ma sembra che stiano optan-

MA TU GUARDA 'STI MORTACCIONI!

Sono otto i combattenti di Mortal Kombat, andiamo a scoprire da vicino chi sono e cosa vogliono...

KANO

Kano è un mercenario, un pirata, un estorsore e tante altre belle cose; questa brava persona vive da anni nella criminalità e fa parte di un circolo chiamato Black Dragon, dove certamente non si gioca a bridge e non si mangiano frittelle. La sua mossa speciale serve per estrapolare il cuore dalla cassa toracica... come si usa dire, un gentleman.

JOHNNY CAGE

Johnny usa il suo talento di combattente sul grande schermo, la sua bravura gli ha permesso di realizzare tre film campioni d'incassi, Dragon Fist, Dragon Fist II e il super premiato Sudden Violence; la sua mossa segreta è il "calcio ombra" e pare che termini i suoi avversari tramite un micidiale pugno stacca-testa!

SUB-ZERO

Figlio segreto di Capitan Findus, questo Ninja fa parte di un leggendario clan cinese, tale Lin Kuei; in verità suo padre gli ha insegnato tutto quello che sa, ed essendo vissuto per anni all'interno della cella frigorifera del Peschereccio Azzurro, ha imparato a lanciare proiettili congelanti con i quali paralizzare i suoi nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

do per un sistema comprendente la tastiera (magari una futura versione per CD32 potrebbe risolvere il problema, vista la presenza del joypad a 6 tasti) oltre agli usuali comandi via joystick.

Abbiamo potuto visionare il demo giocabile praticamente ultimato (sul prossimo numero ci sarà la recensione completa) e le impressioni sono state decisamente buone; la grafica è molto simile a quella Megadrive, peccato solo che manchino totalmente (almeno al momento) i fondali animati e che generalmente gli sprite siano un po' lenti a muoversi. Il sonoro é

SCORPION

Questo tizio ce l'ha su a morte con Sub-Zero, perché molti anni addietro l'aveva ucciso in un imboscata... avete capito la sottile allusione? Ce l'ha su a morte, ma lui è già morto, ahahaha... che schifo! Vabbè lasciamo perdere. Sappiate comunque che la sua particolarità è quella di lanciare una specie d'arpione per catturare le sue vittime e quindi massacrarle.

GORO

Cosa dire di Goro che non sia stato già detto? E' brutto, è grosso, ha un pessimo carattere, è munito di quattro braccia, vive da oltre 2000 anni e non ha il senso dell'umorismo, quasi quasi è più terrificante di Max. Tra l'altro viene da un'altra dimensione, insomma non fatevi facili illusioni, tirare giù questo bestione è un'impresa epica.

LIU KANG

Il super figo del gruppo, fa parte dell'associazione della Lotus Bianche (non sto scherzando!), una società che si occupa di ricolorare le Lotus a prezzi modici. Il suo scopo è quello di malmenare quel fetente di Shang "ma vedi d'andartene" Tsung, mentre le sue mosse speciali includono il calcio super veloce detto Concorde (potete anche ridere) e il superelicotteresco calcio rotante.

SONYA BLADE

Sonya è l'unica ragazza del gruppo, ma voci incontrollate la danno per un travestito brasiliano convinto di essere Maradona. A parte i soliti maligni, sembra che questa poveraccia sia costretta a combattere per difendere il proprio gruppo, che altrimenti verrà ucciso, ma questo l'avevo già detto. Le sue mosse speciali? Il "lancio delle gambe" per gli amici LEG TOSS e il Bacio della buonanot... no, quello non c'entra niente, in verità si tratta del Bacio della Morte.

RAIDEN

Una volta era un famoso produttore di snack (i Raiden, appunto), ma poi, da quando decisero di cambiare nome al prodotto, si arrabbiò un sacco e incominciò a tirare fulmini a destra e manca, e da quel giorno si autoproclamò "dio del fulmine". Le sue mosse speciali sono la Torpedo con cui è solito ammazzare nuguli di zanzare durante le notti estive e la Raidentricity che non so a cosa serva, ma sembra il nome di un dentifricio antiplacca.

la parte che meno mi ha impressionato, gli effetti sono troppo sporchi (sicuramente convertiti direttamente da Megadrive) e pensare che se ne è occupato Allister Brimble... evidentemente aveva i pensieri rivolti Alien Breed II.

La giocabilità in Mortal Kombat è un valore molto soggettivo, molti lo odiano altri lo osannano, io personalmente lo ritengo un discreto beat'em up, abbastanza giocabile e quindi decisamente divertente.

Concludendo, sembra proprio che quest'inverno sarà una bella lotta tra Team 17, Renegade e Virgin, speriamo che almeno questa volta qualcosa di realmente definitivo salti fuori. Ah, dimenticavo di dirvi che Mortal Kombat uscirà per Amiga e PC a Novembre.

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

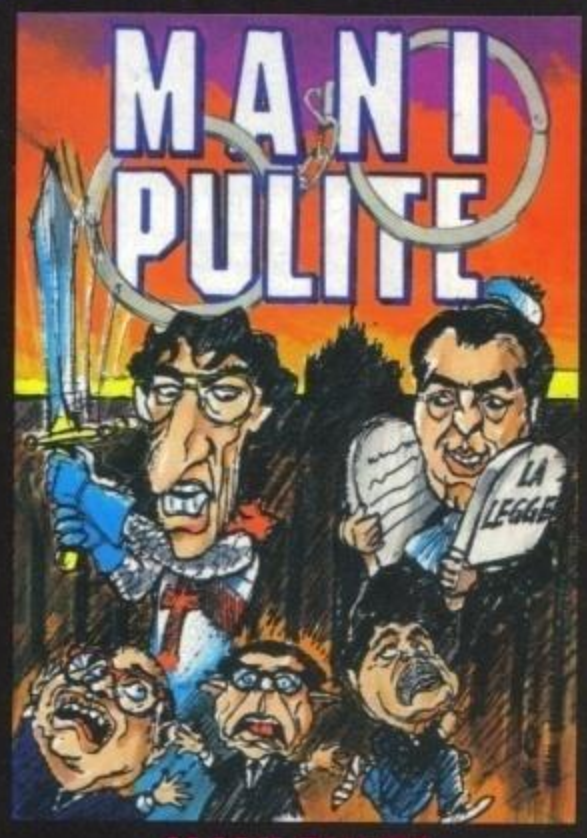
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

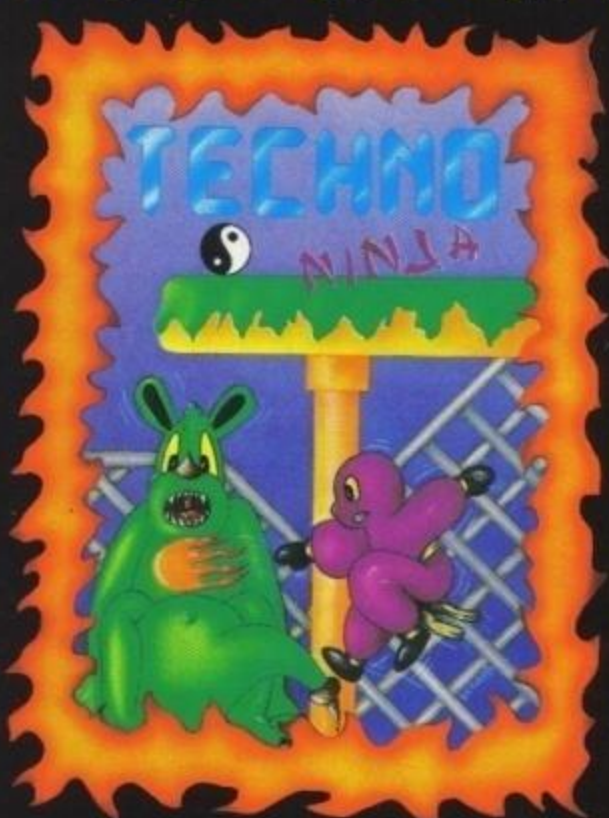
DB DOUBLEBYTE

PER AMIGA E MS/Dos

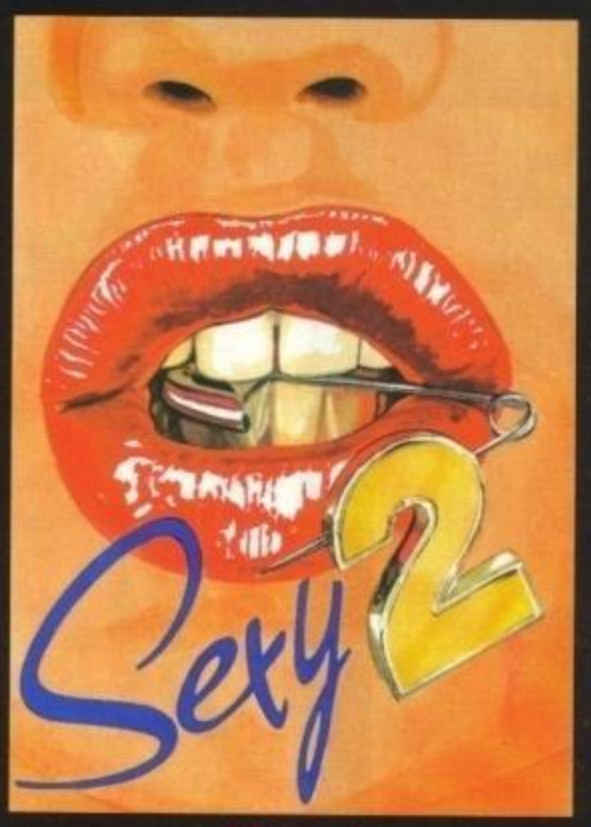
ARCANA IMPERII



MANI PULITE



TECHNO NINJA



SEXY 2

Per informazioni e ordini telefonare al 049/655055

DOUBLEBYTE SOFTWARE - Riviera S.Benedetto, 27 - 35139 Padova - Tel. e Fax 049/655055

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALT!

DAI LA PRECEDENZA AI NOSTRI PREZZI

Tutti i tipi di upgrade di Motherboard, schede VGA, Monitor e Hard Disk.

Eccezionali titoli CD-ROM ai prezzi più bassi d'Italia

VIPP COMPUTERS

Via Madonna 73 – 20017 RHO (MI)
(a 700 m dalla stazione ferroviaria)
Tel. (02) 93505577r.a. Fax (02) 93505579
BBS (02) 93505588.

I prezzi sono tutti comprensivi di IVA al 19%.
Ampia disponibilità di titoli su CD-ROM

Effettuiamo **consegne a domicilio in Milano a sole 5000 lire**, o spedizioni in tutta Italia tramite posta o TNT Traco.

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari.

Richiedete al momento dell'ordine la **VIPP Fidelity Card**, la tessera per ottenere sconti sui vostri futuri acquisti presso di noi.

Ci trovate anche all'Eptakontest:

LE OFFERTISSIME DEL MESE

Sound Blaster 2.0 DeLuxe	**155.000**
Sound Blaster Pro DeLuxe	**235.000**
Sound Blaster Pro 16	**310.000**
Sound Blaster Pro 16 ASP	**440.000**
Sound Blaster 16 SCSI-2	**580.000**
CD-ROM Mitsumi	**440.000**
CD-ROM Mitsumi (con l'acquisto di un CD)	**420.000**

Dischetti DD	**lire 850 cad.**
Dischetti HD	**lire 1100 cad.**

(sconti per grosse quantità)

I NOSTRI PC

386SX 40Mhz		1.921.000
386DX 40 Mhz		1.980.000
486DLC 40 Mhz		2.096.000
486DX 33 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.681.000
486DX2 50 Mhz (2 slot VL-Bus)		2.831.000
486DX2 66 Mhz (2 slot VL-Bus)		3.197.000
486DX2 80 Mhz (2 slot VL-Bus)	**L'UNICO!!**	**3.530.000**

configurazione base: 4Mb RAM; 2 seriali; 1 parallela; VGA 256Kb; mouse 3 tasti; case minitower; monitor SVGA 14" colori; hard disk 130 Mb; MS-DOS 6.0; tastiera; drive 3.5 1.44Mb

altre configurazioni:

con HD 170Mb	+41.000
con HD 200Mb	+108.000
con HD 250Mb	+166.000
con HD 340Mb	+341.000
con SVGA 1Mb	+66.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori	+94.000
con SVGA cirrus 16Mil. di colori VL-Bus	+139.000
con SVGA S3(805) VL-Bus	+338.000

DKB media&comunication S.r.l.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'AZIONE EVASIVA DELLA MINDSCAPE!

No! Nessuno ha cercato di eludere le nostre pressanti interviste, né rifiutato di rispondere alle nostre (di Max) ancora più pressanti telefonate. Semplicemente stavo introducendovi al nuovo gioco della Mindscape: Evasive Action! Un simulatore di volo come nessun altro (e così ho pure citato Michael Jackson)!

Come ben sapete, di simulatori di volo su PC se ne sono visti a bizzeffe, buoni e meno buoni. Adesso come adesso uno dei pochi punti fermi è la Microprose e i pochi temi portanti sono i soliti: prima guerra mondiale, seconda, dopoguerra o tempi attuali. Quelli ambientati nel futuro generalmente vengono assegnati ad un'altra categoria (vedi X-Wing o i vari Wing Commander che non sono "esattamente" dei simulatori). Ma andiamo al dunque: spesso volentieri un gioco è ambientato solo in una determinata era e generalmente tende a ricrearla meglio che può. Evasive Action fa eccezione: ve le offre tutte quante in un unico programma, preludendo ad una varietà senza precedenti, anche se magari il realismo effettivo non sarà poi elevatissimo.

Ma questo è solo il primo punto di partenza di Evasive Action (come già detto scenari che vanno dalla guerra mondiale alla fantascienza più sfrenata). Il secondo è anche più succulento per chi può godersi un bel 486. "Di che si tratta", penserete voi, "di un dettaglio ultraesagerato?". No, per quello vi rimandiamo a Strike Commander e ad un bel 486 DX2 66 MHz "truccato" a 80 (tramite quarzo di clock più veloce), se non addirittura ad un bel Pentium. Semplicemente alcuni validi simulatori permettono di godersi dei bei testa-a-testa col collegamento seriale (via cavo e\o via modem). Bene: Evasive Action offrirà questo e anche, udite udite, lo split-screen! Il perché è ovvio: non tutti hanno due PC in una stanza, oppure la voglia di spendere cifre mostruose in bollette telefoniche; ma così basta un bel PC pompato e il gioco è fatto. Certo l'area di gioco è un po' ridotta, ma se non la trovate di vostro gradimento vi resta sempre la succitata possibilità di collegamento.

Tanto di cappello dunque alla Mindscape che in un gioco solo ha voluto metterci dentro tutta questa roba! E ora aspettate tutti fiduciosamente il periodo natalizio, che è quello previsto per l'uscita (qualcuno aveva dubbi?). Molto altro, infatti, non si può dire: le mani sul gioco non le abbiamo ancora messe, anche se indubbiamente ci sarebbe piaciuto parecchio. Ci siamo invece dovuti accontentare di tante belle ed eloquenti schermate, e anche voi spero farete altrettanto. Comunque il solo fatto che il gioco funzioni anche sui lenti 286 (probabilmente al dettaglio minimo) è già una piccola consolazione. Per quanto riguarda

Questa è la schermata delle opzioni grazie alla quale selezionare direttamente quelli che saranno i protagonisti del prossimo duello aereo e tutte le altre possibili scelte previste dal programma.

Si parte dalla portaerei, con voi e il vostro avversario pronti a darvi presto battaglia nei cieli.

Una fase particolarmente esaltante del "duello".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

Evasive Action

invece il realismo e tutte quelle cose che "fanno" il gioco, ci pronunceremo solo fra un paio di mesetti, quando cioè finalmente lo avremo provato.
Nel frattempo beccatevi le "solite" notizie informative. Il gioco offrirà quattro scenari diversi, un bel po' di aerei e astronavi (ma questo punto è un po' oscuro: pare che il numero totale sia consistente ma per ogni epoca non ci sarà poi molta scelta. Bah, vedremo.). A differenza della maggior parte dei simulatori di volo in circolazione, Evasive Action non è però un simulatore così come lo intendiamo noi, avvicinandosi molto a quel Dog Fight della Microprose uscito prima dell'estate. Il programma è infatti interamente imperniato sugli scontri aerei fra i due contendenti, che verranno di volta in volta selezionati dal giocatore (o dai giocatori, visto che come già detto è anche possibile giocare in due).
Attendetevi a breve termine la recensione, ci sentiamo.

G.B.

Avete mai voluto sognato di affrontare il Barone Rosso in persona? Queste è mille altre sfide vi attendono in Evasive Action.

Fra tutti i possibili duelli aerei, quello fra biplani rimane sicuramente fra i più affascinanti. Mai come in quel particolare periodo storico le qualità del pilota e la sua tecnica di volo potevano infatti risultare così determinanti nella sopravvivenza di uno dei contendenti, e nell'abbattimento dell'altro...

No, fermatevi... Quella è la vostra portaerei!
Come potete notare la strumentazione del vostro velivolo non è delle più accurate. I motivi sono due: il primo è che l'aereo dell'epoca non disponeva certo di tutte le apparecchiature odierne, il secondo è l'indirizzo tipicamente arcade che i programmatori hanno voluto impartire all'intera realizzazione.

Uno degli aspetti più interessanti è sicuramente la possibilità di sfidare un vostro amico. Evasive Action vi darà sia la possibilità di collegarvi via modem, sia quella di sperimentare un convincente split-screen fino ad oggi mai efficacamente implementato in un simulatore di volo.

No, non è X-Wing, è sempre Evasive Action, con il quale potrete anche avventurarvi in futuristici duelli spaziali. L'unica differenza è che invece di schiantarvi al suolo questa volta il rischio è quello di ritrovarvi pulviscolo cosmico...

Ne rimarrà uno solo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il PC LEADER

novità!

PC ECOLOGIA

CAPIRE ED AMARE L'AMBIENTE!

UN PROBLEMA SEMPRE PIU' ATTUALE CHE RIGUARDA TUTTI NOI. DAL BUCO DELL'OZONO, ALLE COLTIVAZIONI ECOLOGICHE, DALL'INQUINAMENTO DELLE ACQUE, ALLE FONTI DI ENERGIA PULITA, PC ECOLOGIA VI SPIEGA COME COMPORTARSI PER SALVAGUARDARE L'AMBIENTE CHE CI CIRCONDA.

PC METEO

CLIMA, VENTI E NUVOLE.

COS'E' UN FRONTE D'ARIA CALDA, O UNA ZONA DI BASSA PRESSIONE? PC METEO, SPIEGANDO QUESTI ED ALTRI CONCETTI METEOROLOGICI, PERMETTE DI CAPIRE, STUDIARE E ... PREVEDERE IL TEMPO CHE CI SARA' DOMANI!

PC AEREO

ALLACCIATE LE CINTURE!

DAI PROTOTIPI DI LEONARDO DA VINCI AI PIU' MODERNI JET ULTRASONICI, PC AEREO, TRAMITE SUONI ED IMMAGINI VI AIUTA A CAPIRE COME E PERCHE' UN AEREO PUO' VOLARE.

REQUISITI:

PC IBM COMPATIBILE - MS-DOS 3.3
O SUPERIORE
SCHEDA GRAFICA EGA-VGA
640 KRAM - HARD DISK
OPZIONALE: MOUSE
SCHEDA SONORA: SOUND BLASTER
O 100% COMPATIBILE.

Markt&Technik

COME ORDINARE

Telefona allo
0332/870222

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax:
0332/870782

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno
Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome _____ Nome _____

Via _____ n° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ___ Tel. _____

☐	**PC ECOLOGIA**	L. 149.900 (IVA INCLUSA)
☐	**PC AEREO**	L. 149.900 (IVA INCLUSA)
☐	**PC METEO**	L. 149.900 (IVA INCLUSA)
☐	PC ASTROLOGIA	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐	PC AUTO	L. 99.900 (IVA INCLUSA)
☐	PC UOMO	L. 99.900 (IVA INCLUSA)
☐	PC COSMOS	L. 99.900 (IVA INCLUSA)

Pagherò in contrassegno al p

FIRMA (di un genitore se minor

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POPULOUS 3: THE WORLD OF CAMELOT...

PREVIEW

Ci siete cascati, eh? Non ho resistito alla tentazione del titolo a sorpresa, ma consolatevi, dato che non vi ho gabbato al 100%, solo al 99%... e via con il materiale!

Dunque dunque, stavolta ci dedichiamo a uno dei due prodotti, solo citati sul numero scorso, che la tedesca Blue Byte (anche se dal nome non si direbbe) si appresta a lanciare presto sul mercato.

Il titolo del gioco? Presto detto, The Settlers. Volendo giustificare il titolo comincio col dirvi che si tratta di un lavoro che presenta alcune affinità con il sempre popolarissimo Populous e il valido Castles. In effetti ci troviamo di fronte a un titolo altamente gestionale, che simula la colonizzazione di una landa medievale con un'enormità di parametri.

Allora, cominciamo a dire che la configurazione è stata molto curata in base alla macchina a disposizione, che in un primo momento non sarà il PC bensì l'Amiga. I programmatori hanno infatti badato molto alle varie possibilità di memoria chip e fast, diversificando notevolmente le possibilità degli effetti sonori e le dimensioni del mondo disponibile relativamente alla macchina usata.

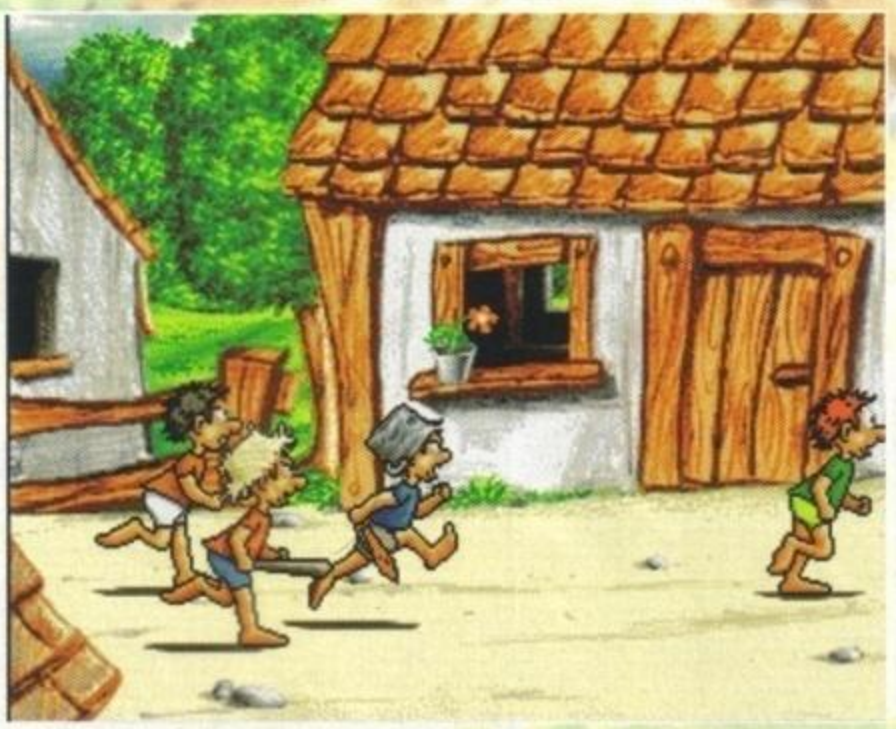
Ma parliamo del gioco, che si svolge su una mappa scorrevole di cui si vede solo una piccola parte. All'inizio sarà necessario scegliere una collocazione ritenuta ideale dove ubicare il proprio poderoso castello, che formerà la base operativa per ogni vostro successivo sviluppo. In seguito si potrà così aggiungere qualunque tipo di edificio, decidendo in base alle condizioni del terreno quale sia più conveniente. Lo scopo è creare un vero e proprio impero economico, basato su leggi autentiche. Sarà necessario quindi costruire strade a sufficienza per garantire le comunicazioni, senza dimenticare che, essendoci molta terra disponibile, l'esplorazione giocherà un suo ruolo di primo piano. Potreste ad esempio scoprire una valle fertilissima dopo ardite montagne, o qualsiasi altra sorpresa del genere.

Ma dove sono le connessioni con Populous? Vi basti sapere che il vostro impero potrà avere una popolazione in grado di raggiungere i 64000 abitanti (vi dice nulla quel numero?), senza contare i notabili, essenzialmente cavalieri, che potranno essere parecchi e avranno tutti personalità proprie. Vediamo un po' i dettagli: ogni abitante potrà avere una sua professione tra venticinque disponibili; troveremo tanto pacifici lavoratori quanto geologi e perfino soldati di vari gradi. Ma non è tutto, dato che tra i lavoratori possiamo annoverare carristi, boscaioli, fabbri, dottori, macellai, fattori, pescatori e via dicendo. Quasi ogni professione si occupa di raffinare un certo materiale, e quindi parleremo di grano che diventerà pane, minerale di ferro convertito in utensili, maiali che (poverini) diventeranno prosciutti, e via via fino ai prodotti d'oro e alle armi come le spade, costruite usando lamine metalliche ripiegate centinaia di volte (l'avreste mai detto?).

E gli edifici? Niente paura: troveremo guarnigioni militari, fattorie, armaioli, macellerie, acciaierie (di una volta!), orafi, miniere, mulini a vento e via così.

Altra caratteristica molto allettante è la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Il gioco in coppia potrà essere tanto antagonistico quanto cooperativo per sconfiggere il solito discolo: il programma d'intelligenza artificiale.

Noi abbiamo visto un demo giocabile per Amiga, e siamo rimasti colpiti dalla bontà del prodotto. Sebbene non ci sia nulla di graficamente fulminante, ciò che lascia il segno sono essenzialmente la varietà e la complessità, dato che nei due anni di sviluppo i programmatori hanno dovuto codificare ogni possibile finezza per rendere un'economia il più possibile realistica. Questo definitivamente sarà un gioco cervellotico, quindi gli appassionati del genere sono avvertiti. The Settlers sarà disponibile per Amiga entro Novembre e per PC verso la fine dell'anno. Preparatevi!



Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

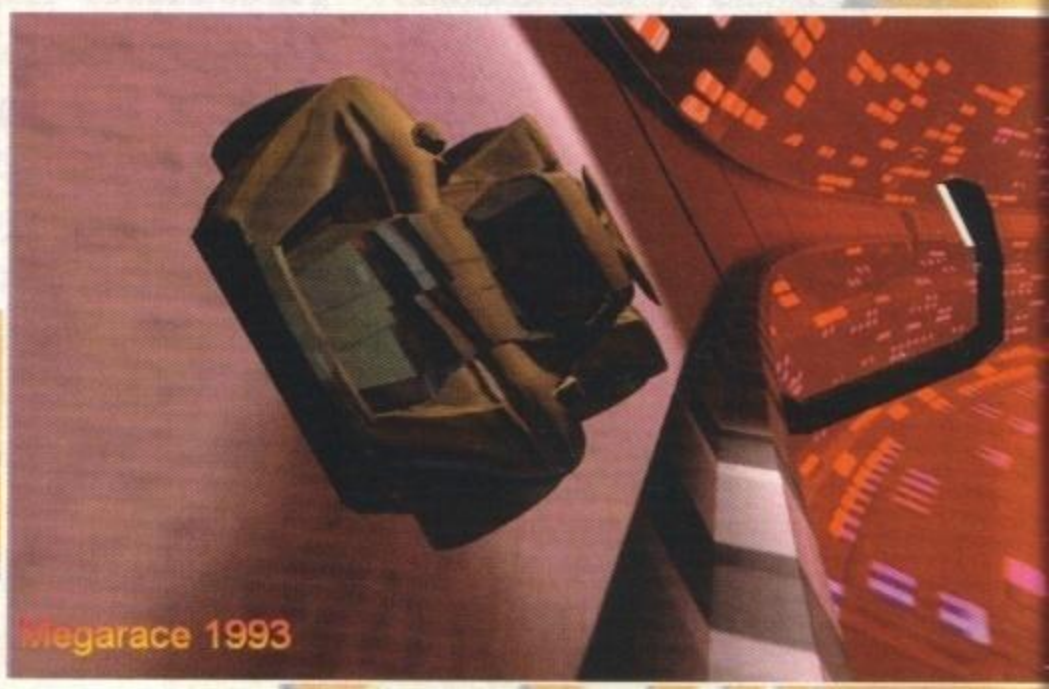
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTASUPERMEGA

Oh, là là! Questo nuovissimo titolo sembra fatto apposta per strizzare consensi anche dai meno facilmente entusiasmabili in circolazione, dato che si presenta in maniera assolutamente dirompente.

Il titolo: Megarace. Vedete già quanta sfrenata ambizione sonnecchi in quelle otto lettere; e per esplicita ammissione dei produttori, vogliono che diventi una nuova pietra miliare nella storia delle simulazioni di guida come fu Pole Position un decennio addietro. Non si tratta dunque di un'ambizione da poco, ma vorrei suggerirvi, se non l'avete ancora fatto, di dare un'occhiatina alle fotografie prima di proseguire. Siete rimasti colpiti? Io decisamente sì. Ora che sapete più o meno quanto sia grossa la bomba, ecco qua alcune note fondamentali.
Innanzitutto la produzione è Uptown-Cryo, con distribuzione Mindscape, e già il nome Cryo, aleggiante come un'aureola attorno a Dune, suona di buon auspicio. Poi c'è da notare che si tratta di un prodotto in sviluppo da più di un anno e tuttora in lavorazione, con conseguente frustrazione di chi lo sogna anche la notte. Purtroppo non è colpa nostra, quindi abbiate pazienza e continuate a leggere.



Racer per PC. In più, Megarace prevederà per ogni circuito un differente fondale calcolato in 3D reali. Naturalmente per "calcolato" si intende "già calcolato" per snellire al massimo l'azione, e solo l'abnorme capienza del CD-ROM poteva consentire una cosa del genere,

L'argomento di Megarace è in realtà abbastanza semplice: si parla di un futuro abbastanza lontano (e quando mai il futuro non è di moda?) in cui s'immagina il patrocinio agonistico di una famosa rete televisiva riguardo a una serie di corse. Considerate ad esempio "The Running Man", in cui si immagina uno spettacolo massificato per palati forti: non siamo poi così distanti da ciò che Megarace propone, solo che la corsa non è più quella di un uomo in fuga e nemmeno di cavalli, bensì di qualcosa affine a Stunt Car Racer. Immagino che ricorderete quei circuiti assurdi quanto mozzafiato, e avrete senz'altro notato quanta somiglianza ci sia con questi. Ma Megarace ha da offrire il doppio dei circuiti (sedici contro otto) e in sostanza le analogie sembrerebbe puramente concettuali dato che questo nuovo prodotto, destinato al PC CD-ROM, impiega tecnologie infinitamente superiori.
Un esempio? Per iniziare, ci sono ben trenta minuti di animazione tridimensionale, contro la grafica poco più che vettoriale di Stunt Car

dopotutto 650 mega di dati non sono roba da ridere.
Due parole sull'effettivo sviluppo del gioco ci stanno: si tratta di partecipare in qualità di pilota al campionato di corse. Però le cose sono complicate dal fatto che non siete ovviamente l'unico in gara, e per giunta lo scopo secondario è far crescere l'indice di ascolto. Questo si traduce in fare molto spettacolo, e per fare molto spettacolo è necessario eseguire azioni spericolate e naturalmente rischiose. Ma è scontato che il vostro pilota, cioè voi stessi, sia un autentico scavezzacollo temerario, che non si ferma davanti a nulla.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Parafrasando Crackdown, l'unica regola è che non ci sono regole: tutto va bene pur di alzare l'indice d'ascolto, senza dimenticare di abbassare l'acceleratore.

In materia di acceleratore e affini vale la pena svelare che non sarete costretti a pilotare per tutta la durata del gioco sempre lo stesso catorcetto con motore a candeggina: le corse vinte frutteranno tanti bei dindi che andranno a ingrossare il vostro portafoglio, e da esso potranno uscire per essere convertiti in potenziamenti vari per avere, col tempo, un vero mostro mordace.

Ma lo Spettacolo con la esse maiuscola sarà soprattutto per il giocatore, dato che Megarace proporrà tutta una serie di viste esterne altamente spettacolari, di stampo chiaramente televisivo. Non dobbiamo nemmeno dimenticare che il gioco sarà farcito di scene cinematiche (col CD-ROM sono obbligatorie): nel caso, per esempio, che vi spiaccichiate da qualche parte, potrete consolarvi rimirando una pirotecnica esplosione con le vostre membra che schizzano da tutte le parti. Anche questo è spettacolo, non trovate?

Ma per compensare questa "ingiustizia" era immancabile un sistema di videoregistrazione, che vi permetterà di ammirarvi anche in momenti un pochino più eroici del precedente con tutte le classiche possibilità.

La grande capienza del supporto CD-ROM ha però altre sorprese da offrire: i circuiti sono più di quelli dichiarati. Carino, vero? Tornano alla ribalta i mai sopiti bonus nascosti, inventati nella notte dei tempi da non ricordo più qual gioco. In questo caso si parla, come detto, di piste extra, che saranno raggiungibili con... eh, no: questo proprio non ve lo dico! Chiamatemi perfido sadico, ma lo scoprirete da soli (tra parentesi: se volete saperlo si accettano tangenti) con sangue del vostro joystick.

Vi posso peraltro dire che i concorrenti, ma era scontato, avranno stili personali, rendendo molto consigliabile una piccola seduta di pretattica per ogni gara.

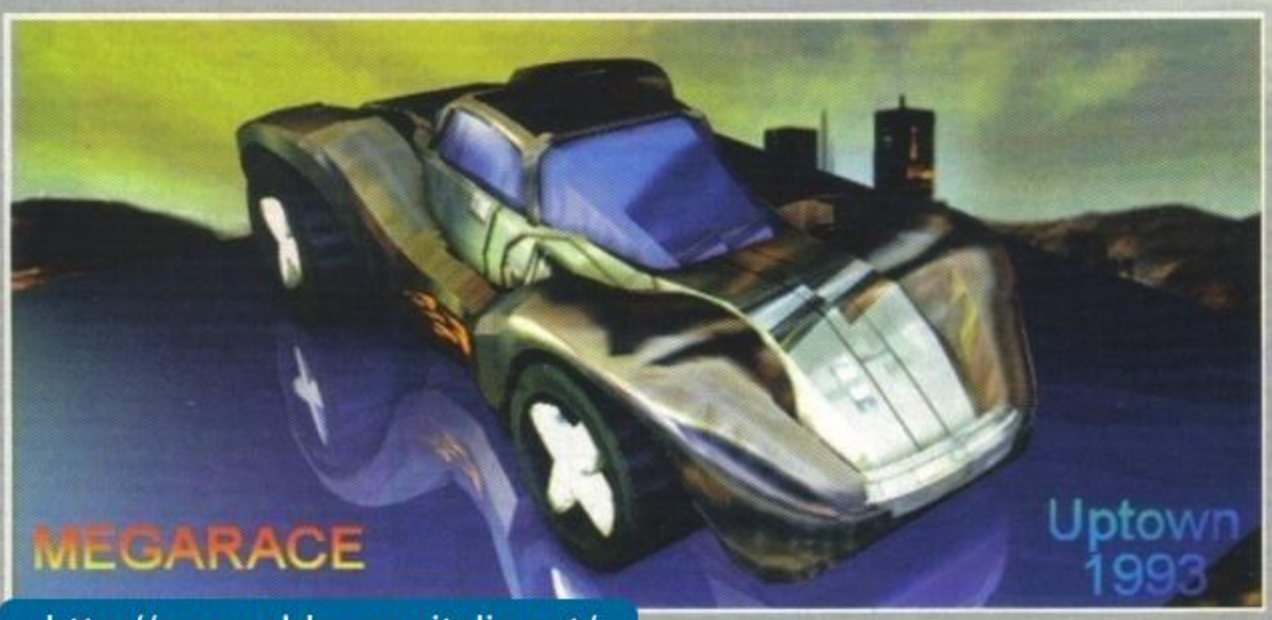
Parliamo ora delle piste: il grosso calibro del gioco. Essendone scontata la completa individualità e indipendenza, rimarrebbe da chiarire la loro natura. Sappiamo che si tratta di sopraelevate, e infatti troveremo curve più o meno paraboliche mischiate a gallerie e serpentine, senza dimenticare tutte le torsioni sul piano verticale. Potete essere sicuri che sono state accuratamente pensate per generare un'intensa sensazione di mal di mare, e dopotutto a prodotti così moderni non si chiede nulla in meno quanto a sensazioni forti. Vogliamo un aggettivo più pregnante? Eccolo: deliranti. Le piste hanno un'architettura da delirio che vi farà sentire così strapazzati da dimenticare tutte le balle scritte da chissà chi sull'epilessia provocata dai videogiochi. Ma a parte il sarcasmo contro certi allarmisti da tavolino, se il gioco è veramente come promette di essere mi aspetto la prova definitiva della mia resistenza alle vertigini, che, vi assicuro, è notevole.

Una precisazione sulla tecnica non ci sta male: tanta meraviglia sarebbe inutile senza giocabilità, e dalle voci di corridoio sembra davvero che questa ci sia, con circa quindici immagini al secondo. E che cosa si potrebbe chiedere in più, se la grafica è così?

Probabilmente una vettura super. Bah, sappiamo che l'auto non è ancora nella fase definitiva, e che sono stati proposti diversi modelli. Nessuno di essi, però, sembra aver soddisfatto il team di sviluppo, e chissà che mostro penetrante verrà fuori da tutta questa procreazione mentale.

Per concludere vi cito che Megarace è atteso anche sul 3DO il data da destinarsi. L'uscita della versione PC CD-ROM, inizialmente attesa per Natale, pare essere già slittata al prossimo Marzo, ma cercheremo di essere più precisi sul prossimo numero.

Willi



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I TALENTI ITALIANI... IM

Gli Holodream hanno (evidentemente) scatenato una netta inversione di tendenza nella qualità dei prodotti sviluppati dai team di programmatori italiani. Lo stesso Max sul numero scorso ha presentato due progetti dei nuovissimi Dynamic Style che solo a guardarli facevano cadere la mascella di due metri sotto il livello di apertura massima possibile per un qualsiasi essere vivente.
E ancora non abbiamo finito...

Effettivamente mi trovo ad avere tra le mani dimostrativi di alcuni prodotti che potrebbero, in un futuro abbastanza vicino, segnare una svolta definitiva nelle produzioni italiane. Non che gli Holodream, con F17 Challenge, non l'abbiano già fatto, o perlomeno non l'abbiano già iniziata (questa svolta), ma si tratta di un solo prodotto e di un solo team di programmatori, decisamente un po' poco, in riferimento all'intero panorama europeo.
Qualcosa però sembra cambiare e all'orizzonte una luce di speranza sembra illuminare i nostri visi nell'aria pungente di un'alba d'inizio autunno (argh! Cosa ho scritto!?!), luce che intravvidi un anno addietro quando mi recai a Roma per avere in esclusiva Nathan Never...

1- Schermata del menu principale di Dark Blade...
2- Piove, la strada è una sali-scendi continuo, la città è ancora lontana e i nemici non accennano a diminuire... che vita da schifo!

3- Ah! Che bella stellata...
4- Schermata d'intermezzo (sempre Dark Blade): Bar sulla sinistra, negozio sulla destra e terminale a disposizione sulla parete in fondo.
5- Fighting Cancer (nome provvisorio): alcuni frame di animazione di Kay, uno dei combattenti.

E' difatti Dark Blade il primo dei titoli di cui andrò ad occuparmi in queste due pagine, il secondo lavoro targato DEX (Digital Exterminator) dopo il discusso Nathan Never, prodotto dall'indiscutibile qualità tecnica, ma dalla giocabilità alquanto blanda.
Strutturato principalmente su delle fasi arcade che vi vedono alla guida di una moto superarmata e supercorazzata, con la variante di non dover vincere solo delle gare ma anche di dover accoppare a suon di fucilate o di colpi al plasma tazzorroni sullo stile Mad Max che faranno di tutto per farvi arrivare anticipatamente alle soglie dell'inferno, comprende una trama e una struttura che lo fanno diventare un adventure a tutti gli effetti. Potrete fare scommesse clandestine per guadagnare soldi che a loro volta vi serviranno per potenziare la vostra moto, per ripararla o per armarla in diverse maniere. Ci sarà una sezione che vi permetterà di avere informazioni sulle città ove vi dovrete dirigere o sulle strade su cui passerete, con bollettini riguardanti gli abitanti, i fuorilegge, le condizioni atmosferiche, eccetera eccetera. Per quanto riguarda la trama, infine, mi rimane solo da dire che nella mappa presente nel demo da noi visionato (che rappresenta gli U.S.A.) ci sono ben ventuno città differenti, con circa una trentina di strade da percorrere e con la

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERVERSANO!

PREVIEW

6

possibilità ovviamente d'interagire nell'ordine con cui affrontare l'avventura stessa.
Durante questi mesi ho avuto modo di seguire da vicino l'evoluzione di questo nuovo gioco targato DEX e fin dall'inizio ero pienamente convinto di una realizzazione coi controfiocchi. Il lavoro grafico svolto da Marco Genovesi è sempre stato di grande livello, mentre al primo demo giocabile mandatoci in redazione sono rimasto un tantino contrariato per le routine di scorrimento della strada, ancora piuttosto lente e primitive.
Adesso le cose sono notevolmente cambiate e, per fortuna, in meglio. Le routine sono veloci e molto ben fatte, paragonabili come fluidità e velocità solo a quelle di Lotus II (vedere per credere). Ovviamente il gioco è ancora in fase di evoluzione e ci sono delle cose ancora da perfezionare, ma si tratta indubbiamente di quisquilie, dato che Emanuele e Marco (con 'sti due nomi devono essere per forza una garanzia) sembrano oramai avere intrapreso la strada giusta. A loro due vanno inoltre aggiunti Nicola Tomljanovich (tra l'altro ha già al suo attivo realizzazioni del calibro di Top Wrestling e di F17 Challenge), autore delle musiche e degli effetti, e Stefano Aquino autore della grafica 3D e del codice dell'introduzione (che tra parentesi è qualcosa di stupefacente). I miei complimenti in definitiva vanno a tutti e quattro: quello che sta venendo fuori è più unico che raro.
Passiamo quindi a quello che ha avuto da proporci Andrea Pompili, autore del plurilodato Catalypse per Commodore 64, all'ultimo SMAU. Si tratta di due dei tre progetti che sta portando avanti tutto solo soletto per Amiga 500: un picchiaduro sullo stile Street Fighter II e un platform alla Turrican, tanto per intenderci.
Dei due titoli (che non hanno ancora un nome definitivo, quelli provvisori sono comunque Fighting Cancer e Deux) per il momento ho potuto solamente vedere le stesse schermate che trovate in queste pagine, oltre ad avere potuto apprezzare alcune colonne sonore di entrambi i giochi. Tutto quello che è stato realizzato è veramente di buona fattura e la cosa più incredibile è proprio il fatto che sia la grafica sia la programmazione sia il sonoro sono opera dello stesso Andrea, che sembra comunque avere trovato la collaborazione di un altro programmatore, Andrea Carboni. Staremo comunque a vedere quando avremo qualcosa di più concreto tra le mani.
Arriviamo infine alla prima produzione targata Eclectic. Questo nuovo team di programmazione tutto italiano, composto da Baldassarre Profeta alla programmazione, da Giuseppe Stassi e Ignazio Stagnitta alla grafica e da Filippo Vela al sonoro, è in dirittura d'arrivo nell'ultimare Agricola, un platform/arcade adventure veramente carino, di cui trovate le foto qui da qualche parte. Pur essendo ancora in fase di sviluppo, abbiamo potuto apprezzare come siano notevolmente curati tutti gli aspetti che lo compongono, puzzle compresi, i quali contribuiscono ad arricchire il tutto con una sfida "sempre aperta" anche quando non vi sono in giro nemici da accoppare.
Siamo naturalmente ben contenti di questa nuova piega che sta prendendo lo sviluppo dei videogiochi qui in Italia, con la speranza che possano avere il successo che meritano in tutta Europa, visto che la cosa che accumuna sia i DEX, sia Andrea, sia gli Eclectic è il fatto di essere alla ricerca di una casa distributrice di caratura europea, preferibilmente inglese (ho come la netta sensazione che puntino tutti quanti al Team 17 e non capisco perché... mha!).
Altre informazione quanto prima.

SHIN

6- Fighting Cancer: Selezione dei personaggi.
7- Il fondale degli U.S.A.
8- Deux: un'immagine del primo livello.

7

9

8

9 e 10- Schermate di due livelli differenti di Agricola.

10

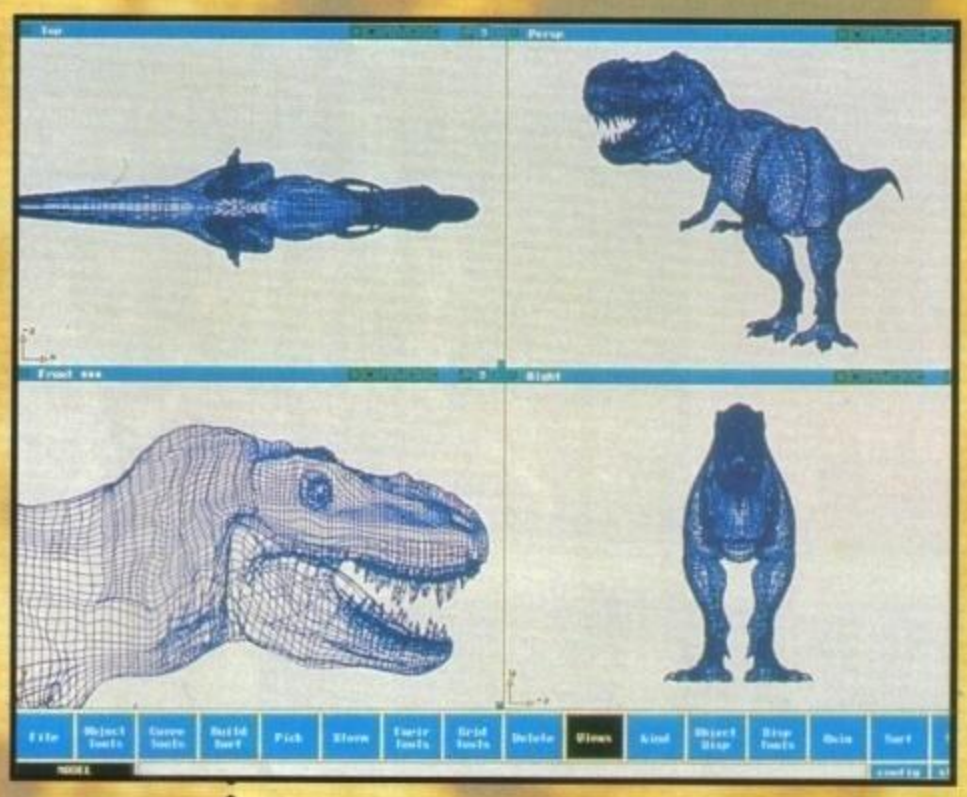
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITALMENTE NON ESTINTI, ovvero LA TECNOLOGIA DEI DINOSAURI FAI DA TE

Tirannosauri particolarmente irascibili, branchi di Gallinius che galoppano per la prateria, Brachiosauri col raffreddore: dove potremo mai arrivare? Come ci siamo arrivati? Cerchiamo di scoprirlo insieme in questo interessante articolo (beh, spero che lo sia, per ora ho scritto solo il cappello...).

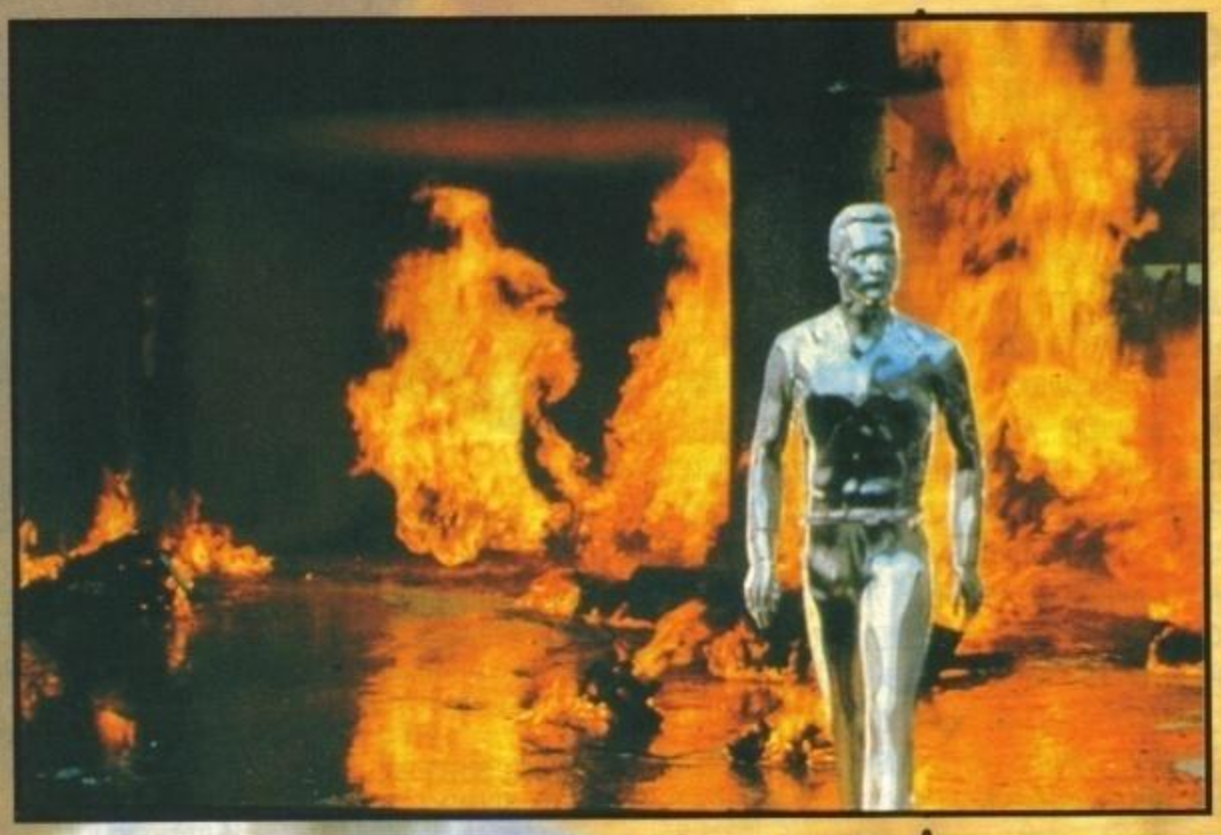


Urgle, Orgle, Groar: Godzilla spunta nuovamente dalla vasca da bagno e si dirige minaccioso contro il modellino di Tokyo facendo volare pezzi di polistirolo dappertutto; la contraerea spara piombini tutto il giorno, gli elicotteri della Playmobil gli lanciano in testa petardi e miccette, e alla fine dopo qualche fiammata e mezza città rasa al suolo il vecchio Godzy decide di ritornare a mollo insieme alle barchette di carta e alle paperotte gialle (lo rivedremo ancora? Bah, lo scopriremo nella prossima puntata).
Indubbiamente ripensare ai vecchi film giapponesi e a tutti i loro discendenti americani e non (straripanti inevitabilmente di formiche giganti, mantidi radioattive e schifezze varie che girano di qua e di la mangiandosi qualche sfigato e inseguendo la bella attrice di turno), riusciamo a trattenerci a stento dal sogghignare; probabilmente ci viene da ridere ripensando alle nostre emozioni di diciott'anni fa, i brividi di terrore, l'esaltazione per l'azione mozzafiato e le urla di giubilio quando i mostri abbattevano qualche aereo (indubbiamente eravamo tutti dalla loro parte). Senza andare neanche tanto indietro pensate al grande successo di Guerre Stellari: mi ricordo che quando è stato trasmesso alla televisione il secondo episodio non ho perso l'occasione di videoregistrarlo per poter rivedere con calma quattro o cinque volte la scena dell'assalto delle forze imperiali alla base dei ribelli sul pianeta; grandioso, risultati da Oscar che hanno richiesto ore ed ore di impercettibili ritocchi a modellini in scala ridotta utilizzando la massacrante tecnica del "Stop Motion", leggere vibrazioni al plastico per ogni foto e ventiquattro scatti per ogni secondo di azione. Al giorno d'oggi tutto questo è ormai "obsoleto", aggettivo in un certo senso offensivo ma inevitabile considerando i risultati che possono essere ottenuti nello stesso tempo con l'ausilio del computer.

Certamente tutti voi sapete a cosa mi riferisco: zio Spielberg ha portato sullo schermo Jurassic Park (in modo a mio avviso discutibile dopo che ho letto il capolavoro del geniale Crichton (e se non la pensate così fatevi del bene e compratelo insieme a "Sfera", la sua opera magna)) e per far ciò non ha esitato a chiedere il massimo e ottenere appunto il massimo: gli effetti speciali curati dalla Industrial Light & Magic. Bene, bene, visto che in questo articolo tratteremo principalmente di loro e dell'Alias Research mi sembra assolutamente doveroso fare le opportune presentazioni, quindi preparatevi psicologicamente a sorbirvi qualche tedioso (ma, prometto, non troppo) riferimento ai loro progetti precedenti e al loro glorioso passato.
L'Industrial Light & Magic nasce in una notte buia e tempestosa (così tramandano le leggende) nel lontano 1975, fondata dall'intramontabile George Lucas che già allora aveva intuito la fondamentale importanza degli effetti speciali nel mercato cinematografico; in quasi vent'anni di attività l'azienda ha messo lo zampino in oltre 90 film

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



e ha partecipato alla produzione di un numero spropositato di spot pubblicitari e realizzazioni commerciali di un certo rilievo, diventando ben presto leader mondiale indiscussa nel suo campo. Dai primi grandi successi come E.T., Chi ha incastrato Roger Rabbit?, la felice serie di Indiana Jones e la già nominata trilogia di Guerre Stellari, si è passati a livelli sempre più alti introducendo in modo via via più massiccio immagini digitali generate con l'ausilio di potenti computer e programmi innovativi... E qua entra in gioco l'Alias Research.
Struttura d'avanguardia nella produzione di software grafico professionale per la realizzazione di immagini e animazioni tridimensionali, l'Alias e il suo fenomenale Power Animator stanno alla base degli effetti speciali della nuova generazione, ed è ormai da cinque anni che l'IL&M sfrutta le impareggiabili funzioni fornite da questi prodotti per creare e ritoccare in modo veramente magico la realtà delle immagini cinematografiche. Il primo grande successo in questo campo è stata la comparsa della pseudocreatura acquatica nel film Abyss; era la prima volta che si cercava di ottenere qualcosa di animato in tre dimensioni che interagisse positivamente con il mondo circostante, influenzando

lo sfondo in modo realistico (tenendo in considerazione luci, riflessi e colori) e lavorando in simbiosi con gli attori, rendendo addirittura difficile distinguere la realta dalla fantasia. L'ottimo risultato ottenuto ha dimostrato ineguagliabilmente che era possibile sovrapporre ai fotogrammi girati dagli attori immagini generate dai computer: ormai tutto poteva succedere e, effettivamente, un sacco di cose incredibili sono ben presto successe.
Qualche anno dopo viene prodotto "La morte ti fa bella" in cui la brava Meryl Streep si diverte a deformare il suo corpo allungandosi il collo, rigirandosi la testa, sprandosi nella pancia e compiendo altre azioni quanto mai incredibili (che sia parente di Dhalsim?); in questo caso era particolarmente arduo il compito degli animatori e degli artisti grafici poiché lavoravano direttamente su un corpo umano e non su una pseudoforma come nel film precedente, rendendo necessaria una precisione e un'abilità grafica non indifferente per ottenere risultati credibili.
Benché fino ad ora gli effetti speciali erano stati realizzati in modo eccellente, la loro parte all'interno dei film era ancora molto ristretta e spesso l'intervento dell'IL&M era limitato a un piccolo numero di scene; le cose cambiarono radicalmente con uno dei più grandi successi degli ultimi tempi in cui la presenza delle animazioni tridimensionali è stata pressoché fondamentale per la realizzazione stessa del film: sto ovviamente parlando del grandioso Terminator II.
Il T1000 composto da metallo liquido compare con le sue incredibili trasformazioni in oltre quaranta scene, tutte ottimamente realizzate, diventando addirittura un personaggio fondamentale del film interagendo realisticamente con il mondo circostante; dopo questi risultati era ormai evidente che con un po' di duro lavoro sarebbe stato possibile ottenere qualsiasi risultato, persino riprodurre su schermo animali ormai estinti.
Il grande problema nella produzione degli effetti speciali di Jurassic Park era proprio l'impossibilità di recuperare materiale veramente attendibile sui dinosauri: come si muovevano? Che forma avevano? Come era pigmentata la loro pelle? Dove e come erano disposti i loro muscoli? Rispondere a queste domande era spesso impossibile e gli artisti si sono dovuti principalmente basare sulla fantasia e sui pochi resti di cui siamo oggi giorno in possesso: così il primo passo per la realizzazione dei dinosauri tecnologici è stato digitalizzare dentro l'ambiente Alias la scheletratura dei vari esemplari e studiarla per determinare i tipi di movimento che un animale con quella struttura ossea poteva originariamente compiere. Fatto questo sono stati realizzati parecchi modelli grafici statici a partire dallo scheletro per avere un'idea sommaria di che cosa si voleva ottenere come prodotto finale, basandosi principalmente su animali simili non estinti al giorno d'oggi (elefanti per i Brachiosauri, struzzi per i Gallinius, etc.); in questo modo gli animatori non erano costretti a lavorare completamente all'oscuro e potevano consultare queste immagini tridimensionali in qualsiasi momento per decidere come disporre i muscoli al di sotto della pelle e come muovere i vari arti: questa è stata sicuramente l'operazione più complicata e che ha portato via la maggior parte del tempo. I grafici hanno inizialmente ricoperto lo scheletro con dei "pseudomuscoli" (immagini reticolari tridimensionali di forma ovoidale), determinando poi su quali ossa agivano, come provocavano il movimento, le conseguenze di una contrazione sulla forma del muscolo e le sue ripercussioni sul resto del corpo; dopo aver calcolato tutte queste variabili per tutto l'apparato motorio principale è stato possibile iniziare ad animare il dinosauro in modo veramente realistico, e successivamente sono stati riempiti gli spazi vuoti tra i vari muscoli per ottenere una superficie liscia e regolare che a sua volta è stata ricoperta dalla pelle colorata vera e propria. Finiva così la prima parte del lavoro (che ha impegnato gli addetti per più di un anno): ora bisognava sovrapporre le immagini grafiche animate sui fotogrammi girati precedentemente dagli attori.
Le oltre novanta scene in cui compaiono dinosauri e oggetti animati o meno sono un evidente esempio delle avanzatissime tecniche di cui dispongono i dipendenti dell'IL&M: il Tirannosauro che si mastica le gomme dell'automobile, i Velociraptor riflessi sulle pareti metalliche della cucina, le forme e i contorni dei dinosauri che sfumano sotto l'azione della pioggia e dell'oscurità, il branco di Gallinius che saltano sopra il tronco d'albero, l'uomo che viene sollevato con violenza dal cesso e masticato a mezz'aria, i cavi d'alta tensione strappati dall'assalto del Rex e la macchina buttata giù nella scarpata sono soltanto alcuni esempi (spesso così realistici da non essere neanche considerati tali) di ciò che è stato realizzato con l'ausilio dei computer.
Che dire? Con queste nuove tecnologie sarà ben presto possibile sostituire in condizioni pericolose gli attori stessi con grafica tridimensionale, alterare qualsiasi oggetto, animale o persona a piacimento senza che ciò risulti in nessun modo evidente; la nuova versione del Power Animator dell'Alias permette di lavorare direttamente col sonoro per sincronizzare le azioni, calcola le reazioni fisiche che esplosioni, cadute e colpi procurano nell'ambiente circostante e negli oggetti stessi e tiene conto del vento, della gravità, degli attriti e delle collisioni per determinare il movimento più realistico di qualsiasi animazione. Siamo solo agli inizi, il futuro sicuramente ci porterà nuove incredibili sorprese...

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUN CLUB®

LO SPETTACOLO CONTINUA...

... VIDEOGIOCHI - UTILITY - CD.ROM

VIDEOGIOCHI & SIMULAZIONI PER PC E AMIGA

TORNADO

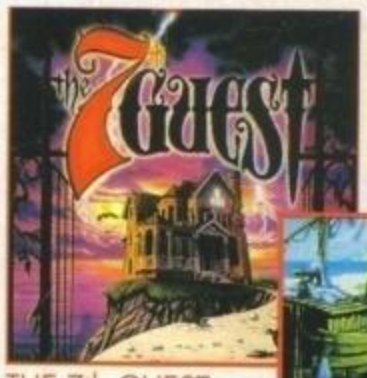
GIOCHI ARCADE

ALIEN 3 (AMIGA TEL.)/ALIEN BREED 2 (AMIGAL. 79.900) ALIEN BREED 2 (AMIGA 1200 L. 89.900) / BATTLETOADS (AMIGA TEL.) / BODY BLOWS 2 (AMIGA 1200 L. 79.900) - BODY BLOWS 2 (AMIGA 1200 L. 89.900) / GNOME ALONE (AMIGA L. 49.900 - PC L.59.900) / JOE & MAC CAVEMAN NINJA (AMIGA L.49.900 - PC L. 69.900) / KRUSTY FUN HOUSE-SIMPSONS (AMIGA TEL. - PC TEL.) / MARIO IS MISSING (AMIGA L.79.900 - PC L. 99.900) / MORTAL KOMBAT (AMIGA TEL. - PC TEL.) /ONE STEP BEYOUND (AMIGA L. 49.900 - PC L. 49.900) / OVERKILL (AMIGA 1200 L. 49.900) / RETEE!2 (AMIGA L.59.900 - PC L. 69.900) - SENSIBLE SOCCER (AMIGA L. 69.900 - PC L. 79.900) / SLEEPWALKER (AMIGA L. 49.900 - PC L. 59.900) / SOCCER KID (AMIGA L. 59.900) / STREET FIGHTER 2 (AMIGA L. 59.900 - PC L. 79.900) / STRIKER (AMIGA L. 59.900 - PC TEL.) / TERMINATOR 2 (AMIGA TEL. - PC TEL.) - TURRICAN 3 (AMIGA TEL.) - URIDIUM 2 (AMIGA TEL.)

GIOCHI DI SIMULAZIONE

ACES OF THE PACIFIC (PC L. 99.900) / ACES OVER EUROPE (PC L. 129.900) / AIRBUS A320 (AMIGA L. 99.900 - PC L. 99.900) / B17 FLYING FORTRESS (AMIGA L. 109.900 - PC L 99.900) / BATTLE ISLE '93 (AMIGA L. 69.900 - PC L. 69.900) / CHAMP. MANAGER '93 (AMIGA L. 69.900 - PC L. 79.900) / CHESS MANIAC 4000 TURBO (WINDOWS L. 89.900) / COMANCHE MAX. OVERKILL (PC L. 119.900) / COMANCHE MAX. OVERKILL DISCO AGGIUNTIVO (PC L. 79.900) / D-DAY (AMIGA L. 99.900 - PC L. 99.900) / DOGFIGHT (AMIGA L. 99.900 - PC L. 119.900) / DUNE II (AMIGA L. 89.900 - PC L. 99.900) / F1 GRAND PRIX (PC L. 109.900) / F15 STRIKE EAGLE III (PC L. 109.900) / FALCON 3 (PCL. 109.900) / FALCON 3 DISCO AGGIUNTIVO (PC L. 69.900) / F117 (AMIGA L. 109.900) / FREDDY PHARKAS (PC L. 119.900) / GOAL-KICK OFF 3 (AMIGA L. 69.900 PC L. 79.900) / GRAND PRIX UNLIMITED (PC L. 79.900) / JURASSIC PARK (AMIGA L. 59.900 - AMIGA 1200 L. 69.900 - PC L. 79.900) / KING'S QUEST VI (AMIGA TEL. - PC L. 109.900) / LEISURE SUIT LARRY V (PC L. 99.900) / LITIL DIVIL (PC L. 89.900) / LOTUS 3 (AMIGA L. 59.900 - PC L. 89.900) / NIGEL MANSEL (AMIGA L. 59.900 - AMIGA 1200 L. 69.900 - PC L. 89.900) / RED BARON (PC L. 99.900) / SFIDE INVERNALI (PC L. 79.900) / SIM FARM (PC L. 89.900) / SIM LIFE-WINDOWS (PC L. 99.900) / SPACE QUEST V (PC L. 109.900)

CD-ROM PC



PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE!

THE 7th GUEST

KING'S QUEST

ERIC THE UNREADY L. 99.900/EYE OF THE BEHOLDER 3 L. 99.900/GREAT NAVAL BATTLES L. 119.900/HUMANS 1+2 L.89.900/JURASSIC PARK L. 79.900/KING'S QUEST VI L. 129.900/I GRANDI ARTISTI DEL '900 L. 119.900/LAURA BOW 2 TEL./LEGEND OF KYRANDIA L. 119.900/LEISURE SUIT LARRY VI L. 119.900/OSCAR (TROLLS 2) L. 69.900/PROTOSTAR L. 89.900/RINGWORLD L. 109.900/STAR TREK 2 L. 89.900/SHERLOCK HOLMES L. 89.900/T.F.X. L. 109.900/THE 7th GUEST L. 199.900/IL TAGLIAERBE L. 109.900/TORNADO L. TEL./WINTER SUPER SPORTS TEL./ WOLFPACK L. 119.900

CD-TV 32 BIT

TUTTI A L. 69.900

TROLLS - SURF NINJAS - WINTER SUPER SPORTS - HUMANS 1+2 ZOOL - THE LOTUS TRILOGY - JAMES POND 2 - SENSIBLE SOCCER - JURASSIC PARK - SLEEPWALKER

ACES OF EMPIRE

LITIL DIVIL

CD-ROM ADULTI

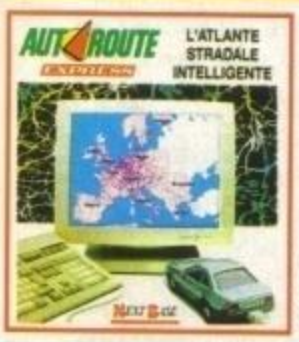
TUTTI A L. 99.900

BUSTIN OUT!

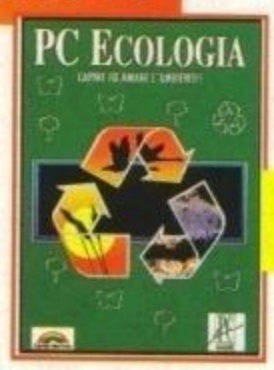
BEST OF VIVID

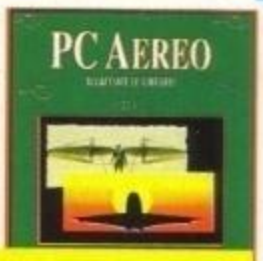
GIRLS OF VIVID VOL.1/GIRLS OF VIVID VOL. 2/BEST OF VIVID/101 SEX POSITIONS PT 1/101 SEX POSITIONS PT 2/LEGENDS OF KAMASUTRA/MYSTIQUE OF THE ORIENT/BUSTING OUT

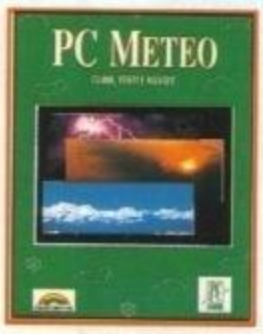
UTILITY in italiano!



NUOVO! versione Windows!







NUOVI!

AUTOROUTE EXPRESS - Consente di pianificare i tuoi viaggi in maniera accurata, e di stampare le cartine e le tabelle di marcia.Versioni disponibili: EUROPA,ITALIA,DOS L. 149.000 l'uno. Versioni WINDOWS L. 199.900 (iva incl.)

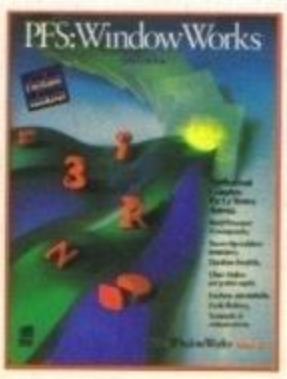
PC ECOLOGIA - Mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema.Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'è da conoscere sull'ambiente, capire meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda. L. 149.900 (iva incl.)

PC AEREO - Ti fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile, utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer.Con l'aiuto di testi, grafici, immagini, animazioni ed effetti sonori, potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, studiare il traffico aereo e seguire l'evoluzione tecnologica. L. 149.900 (iva incl.)

PC METEO - Ti fornisce tutte le informazioni su tutti gli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni meteologi, così come i problemi attuali del cambio del clima. Il tutto corredato di immagini, testi ed animazioni di facile utilizzo. L. 149.900 (iva incl.)

PFS: WINDOW WORKS 1.0 - Ottimo integrato per WINDOWS. Contiene 7 applicativi: World Processor, Foglio elettronico, Database, Editor, Rubrica, Stampa etichette, programma di Comunicazione. Solo L. 99.000

PFS:WINDOW WORKS 2.0 - APPLICAZIONI COMPLETE PER PROFESSIONISTI E PICCOLE AZIENDE. Ideato soprattutto per il professionista o per la piccola azienda, questo completo pacchetto software aiuta ad organizzare tutti gli aspetti del lavoro: presentare offerte, inviare fatture, pianificare il flusso di cassa, contattare possibili clienti e generare mailing, il tutto



PC AUTO - Tutto ciò che bisogna sapere sull'automobile; oltre 100 immagini statiche e moltissime animazioni realistiche. Solo L. 99.900

PC UOMO - Tutte le informazioni sul corpo umano in pochi secondi. Uno strumento necessario per tutti quelli che si interessano di medicina. Solo L. 99.900

PC COSMOS - Suggestivo e completo programma per gli amanti dell'Universo.Permette anche di visualizzare la volta celeste dal 4000 A.C. fino all'anno 10.000. Solo L. 99.900

PC ASTROLOGIA - Calcoli astrologici precisi, facilità d'uso ed un manuale comprensibile mettono l'astrologia alla portata di tutti. IN OMAGGIO un libro sull'Astrologia. L. 149.000

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782
TELEFONACI...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LO SPETTACOLO CONTINUA...

... CARTUCCE - CD-MUSICALI - VIDEOCASSETTE

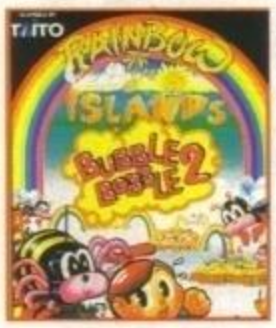
FUN CLUB®

NINTENDO NES

ADDAMS FAMILY L. 99.900 . ALIEN 3 L. 99.900
CAVEMAN NINJA L. 99.900 . ELITE L. 99.900
PRINCE VALIANT L. 99.900 . ROBOCOP 3 L. 99.900
JURASSIC PARK L. 109.900

NINTENDO L. 49.900

BATTLETOADS . F-15 STRIKE EAGLE . HOOK . KICK OFF
LEMMINGS . MCDONALD LAND . PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS . ROADBLASTERS . ROBOCOP 2
SUPER TURRICAN . THE NEW ZEALAND STORY



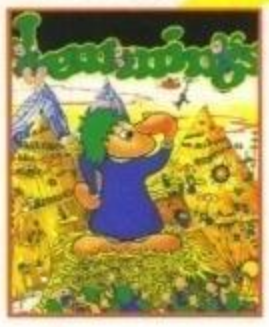
SUPER NES

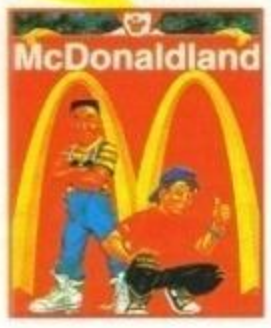
ADDAMS FAMILY L. 139.900 . BEST OF THE BEST
CHAMPIONSHIP KARATE L. 139.900 . DRAGON'S
LAIR L. 139.900 . EARTH DEF. FORCE L. 139.900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS T. L. 139.900
JOE & MAC L. 139.900 . COOL SPOT L. 159.900
F1 POLE POSITION L. 159.900 . THE LAMOWER 2
(IL TAGLIAERBE) L. 159.900 . JURASSIC PARK
L. 179.900 . MORTAL KOMBAT L. 179.900

GAME BOY

COOL WORLD L. 69.900 . JIMMY CONNORS TENNIS
L. 69.900 . JOE & MAC CAVEMAN NINJA L. 69.900
LETHAL WEAPON (ARMA LETALE) L. 69.900
PAPER BOY L. 69.900 . PAPERBOY 2 L. 69.900
SUPER KICK OFF L. 69.900 . TURRICAN L. 69.900
ADDAMS FAMILY L. 79.900 . F1 POLE POSITION
L. 79.900 . GAUNTLET 2 L. 79.900 . JURASSIC PARK
L. 79.900 . MORTAL KOMBAT L. 79.900 . MUHAMMED
ALI' BOXING L. 79.900

GAME BOY L. 49.900





BATTLE OF OLIMPUS . BATTLETOADS . LEMMINGS
MCDONALDLAND . PARASOL STARS . SNEAKY SNAKES
SUPER HUNCHBACK

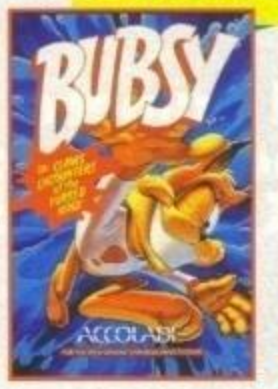
SEGA MASTER SYSTEM

A L. 49.900

BACK TO FUTURE 3 / GEORGE FOREMAN KO BOXING / KRUSTY'S FUN HOUSE / NEW ZEALAND STORY POPULOUS / WWF STEEL CAGE CHALLENGE

ADDAMS FAMILY L. 99.900 / ROBOCOD L. 99.900
ROBOCOP 3 L. 99.900 / SPIDERMAN 2 L. 99.900
STAR WARS L. 99.900 / TERMINATOR 2 L. 99.900
WINTER OLIMPYCS L. 99.900 / MORTAL KOMBAT
L. 119.900

SEGA MEGA DRIVE



DOUBLE DRAGON L. 119.900 . SUMMER CHAL-
LENGE L. 119.900 . SUPER OFF ROAD L. 119.900
UNIVERSAL SOLDIER L. 119.900 . WARSPEED L. 119.900
ADDAMS FAMILY L. 129.900 . DOUBLE DRAGON 3
L. 129.900 . GEORGE FOREMAN KO BOXING L. 129.900
ROBOCOP 3 L. 129.900 . SIMPSONS-BART'S NIGHT-
MARE L. 129.900 . TERMINATOR 2 L. 129.900
BUBSY L. 139.900 . FIFA INTERNATIONAL SOCCER L. 139.900
FORMULA 1 L. 139.900 . JUNGLE STRIKE L. 139.900
WINTER OLYMPICS L. 139.900 . MORTAL KOMBAT L. 159.900

SEGA GAME GEAR

ADDAMS FAMILY L. 89.900 . FORMULA 1 L. 89.900 . ROBOCOD
L. 89.900 . ROBOCOP 3 L. 89.900 . MORTAL KOMBAT L. 99.900

VIDEOCASSETTE

LA RIFFA L. 28.900 . GHOST
L. 28.900 . THE COMMITMENTS
L. 28.900 . IL PRINCIPE DELLE
MAREE L. 28.900 . THELMA
& LUISE L. 28.900 . CUORI RIBELLI
L. 33.900 . BALLA COI LUPI
(integrale) L. 50.000

DIAVOLO IN CORPO V.M.18 L. 28.900 . LE ETA' DI
LULU' V.M.18 L. 28.900 . BASIC INSTINCTS L. 39.900
LA BELLA E LA BESTIA L. 39.900

SPEDIZIONI PER POSTA L. 5000
CON CORRIERE L. 15.000

TEL. 0332/870222
FAX 0332/870782
TELEFONACI...
ABBIAMO TUTTO O QUASI...

CD-MUSICALI

UB40- PROMISES AND LIES L. 31.000/CARBONI-DIARIO
L. 31.000 / U2- ZOOROPA L. 29.000 . DIRE STRAITS-
ON THE NIGHT L. 29.000 / ERIC CLAPTON- UNPLUGGED
L. 29.000 / 883- NORD SUD OVEST EST L. 29.000
4NON BLONDES- BIGGER BETTER FASTER MORE L. 29.000
BILLY JOEL- RIVER OF DREAMS L. 31.000

TINA TURNER- WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT L. 31.000 / VASCO ROSSI-
GLI SPARI SOPRA L. 31.000 / MARIAH CAREY- MUSIC BOX L. 29.000

IN REGALO
IL BELLISSIMO
ZAINO " SEVEN "
DEL VALORE
DI L. 60.000
CON L. 200.000
DI SPESA!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

E' dal numero di dicembre dello scorso anno che ne stiamo parlando e riparlando. Ma questa volta per TFX, l'ultimo capolavoro firmato Digital Image Design, è finalmente arrivato il tempo dell'esame finale...

Cosa sono quelle cose pericolose che solcano i cieli e che non fanno i nidi sotto le grondaie in primavera? Esatto: gli aerei da guerra... (Esatto! E' tornato! Ed è sempre lui... Il nostro caro JH è appena rientrato dalla naia, e per le rondini di tutto il mondo non ci sarà più scampo! NdMax).

E si può dire che al giorno d'oggi ce ne siano per tutti i gusti ed esigenze. Ci sono i caccia supersonici, super-veloci e maneggevoli; ci sono i bombardieri, grossi e ultradannosi; ci sono gli aerei dell'ultima generazione "stealth" e, se li si cerca bene, gli ancestrali biplani e triplani armati alla meno peggio. Tanti aerei per tanti impieghi e tante simulazioni computerizzate. Alla costante evoluzione del campo aereo corrisponde del resto un'eguale sviluppo nel settore dei simulatori di volo e questo TFX non sfugge alla basilare regola appena esposta.

Si potrebbe dire, addirittura, che TFX precorra i tempi. Infatti due dei tre aerei che potrete pilotare attraverso un'esagerazione di missioni in questa ultima fatica siglata Ocean, sono ancora in là a venire.

L'Eurofighter 2000 e l'F-22 Superstar dovrebbero infatti vedere la luce solo entro la fine degli anni 90, e andranno a sostituire i mitici caccia della serie "F", oltre i vari Tornado, Mirage, Harrier e compagnia bella.

Il terzo aereo a disposizione è invece l'ormai famosissimo F-117 A: un interdittore Stealth ultratecnologico che ha dato il via all'era degli aerei a bassissima visibilità radar.

Ma bandiamo le ciance filo-militaresche e parliamo un po' più descrittivamente del gioco in questione.

Iniziamo pure dicendo che TFX è un prodotto molto curato. Gli ideatori del gioco hanno puntato molto sia sulla quantità sia sul dettaglio per consegnarci un prodotto dagli aspetti molteplici che non mancherà di interessare e appassionare a fondo anche il videogiocatore più esigente. Già dalla schermata delle opzioni il tutto appare evidente:

Arcade, Simulator, Training, Tour of Duty, Flashpoint e UN Commander rappresentano i sei passi da affrontare per potersi immergere completamente nel vostro ruolo di pilota al servizio delle Nazioni Unite.

Nel dettaglio: "Arcade" è il praticissimo vai e vola. Nessuna legge fisica a cui rendere conto, nessun atterraggio o decollo a complicarvi la vita. Basta prendere un pugno di avversari, un paesaggio qualsiasi e buttarsi nella mischia.

L'opzione "Simulator" è la classica opzione di volo libero. Scegliete l'aereo da utilizzare, dove utilizzarlo e perché utilizzarlo (domande del genere fanno sempre felici i filosofi) e senza limiti di tempo, spazio o razionalità.

L'opzione "Training" è la prima modalità "seria" e vi infila direttamente nei ranghi dei cadetti della scuola per piloti dell'ONU. Affronterete tutte le tipiche situazioni di combattimento in un "tour" di dieci missioni che, infine, vi permetteranno di accedere alle due opzioni successive.

Il "Tour of Duty" rappresenta in effetti l'essenza del gioco vero e proprio. Arruolatevi in uno dei tre squadroni a disposizione (F-22 Superstars, F-117 Darkstars ed EF 2000 Blue Angels) e viaggiate per il mondo a distribuire la pace dei vostri dirompenti Hellfire nelle aree di tensione internazionale. Ricordatevi però che i piloti delle Nazioni Unite non possono andarsene in giro ad ammazzare tutto quello che vedono o che si muove e che in caso di una nuova Ustica non ci sarà nessuno a insabbiare il vostro caso.

Il "Flashpoints", invece, vi permette di far vivere al vostro pilota, in aggiunta a un discreta-

ATTENZIONE!

La versione qui recensita è quella in inglese, già disponibile in tutti i negozi, ma entro breve tempo dovreste poter mettere le mani anche su quella interamente in italiano realizzata dalla LEADER, , testo su schermo e manuale. Da non perdere assolutamente.

THE GAMES machine

TOP SCORE

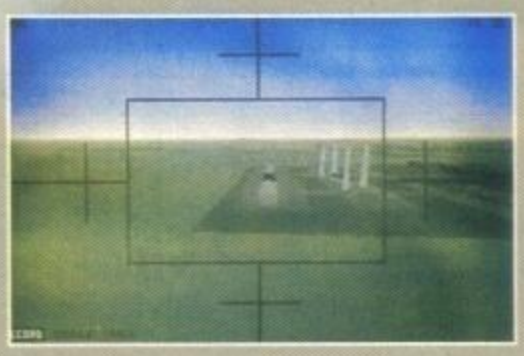
95-100

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente alto numero di pericolose missioni, un'intera soap-opera interattiva il cui svolgimento viene direttamente influenzato dall'esito delle missioni in cui venite coinvolti.
"UN Commander", come il nome stesso dice, vi mette nei panni di uno dei "capoccioni" delle Nazioni Unite e, in parole povere, vi permette di creare degli scenari personalizzati. Scegliete da dove partire, con cosa partire, perché partire (sul serio, stavolta, designando gli obiettivi militari), le condizioni metereologiche e qualsiasi altro parametro possa venirvi in mente al fine di far provare a voi stessi, o agli amici, il frutto della vostra fantasia. Magari ritrovandovi in mezzo a sei Mig durante una terribile tempesta, con cinque proiettili nel mitragliatore e quasi senza carburante mentre sotto di voi scorrono le azzurre acque dell'oceano.



Ma a proposito di scorrere, come scorre tutto il gioco?
TFX è un vero gioiello se avete un computer molto veloce. Il livello di dettaglio grafico è veramente notevole. Le dune del deserto, le città in lontananza e le onde che increspano la superficie del mare sono davvero uno spettacolo da guardare. La vostra bella portaerei scortata da altre sette navi fa indubbiamente la sua bella figura sul monitor di un 486, meno se non disponete di processori più lenti (pur senza raggiungere mai gli eccessi di Strike Commander, tranquillizzatevi).
La sensibilità dei comandi è molto buona e la giocabilità in genere (sempre su computer veloci) è decisamente alta.
Il sistema di allenamento vi introduce alla grande attraverso i miliardi (o giù di lì) di tasti che servono per governare il gioco e vi costringe ad utilizzare quasi tutti i sotto schermi della strumentazione senza per questo causarvi uno shock apoplettico da surriscaldamento cerebrale indotto.
Particolare attenzione è stata poi dedicata alla riproduzione modellata delle specifiche di volo dei tre aviogetti che avrete modo di pilotare. In TFX è infatti presente anche un complesso menu del realismo che vi consentirà di interagire su alcuni parametri quali l'effetto gravitazionale, la perdita di controllo del velivolo, il vento e perfino la temperatura esterna!
Il sonoro non era ancora completamente inserito nella versione da noi provata (comunque definitiva al 99%), si segnalano comunque delle buone colonne sonore e degli effetti nel complesso realistici (buono, ad esempio, quello dei carrelli, meno il sospiro del pilota (che sembra più che altro un gemito di piacere, ndMax) nei momenti di particolare tensione).
Un'ultima nota per le spettacolari visioni esterne, sicuramente le migliori mai proposte in un simulatore di volo, che vi consentiranno di ammirare il vostro vascello da tutte le angolazioni possibili, di studiare il comportamento dei vostri avversari, oppure di seguire il tragitto di un vostro missile (verificando così che raggiunga la sua destinazione). Ugualmente impressionante la "panoramica" dalla cabina, grazie alla quale darsi un'occhiatina in giro in tempo reale (possibile anche "lockare" il vostro sguardo su qualsiasi nemico, in modo da seguirne a vista le sue evoluzioni). Il sistema funziona in modo perfetto, l'unico inconveniente potrebbe essere un terribile torcicollo a fine missione...

Giancarlo Calzetta

DID GARANZIA DI QUALITA'

Credo sia perfino superfluo ricordarvelo, ma per tutti coloro che non sapessero perfettamente inquadrare il marchio Digital Image Design, vi citiamo brevemente le loro precedenti realizzazioni (i nomi parlano da soli): F29-Retaliator, Robocop 3 ed Epic.
Se poi siete lettori attenti, saprete certamente dell'esistenza di un secondo sensazionale progetto ormai in fase di completamento, si chiama Inferno e contiamo di recensirlo nei primi numeri dell'anno prossimo.
Per quello che riguarda invece le produzioni future, tutto è avvolto dal più fitto mistero e il nostro Martin Kenwright (che è gentilmente venuto a trovarci qui nei nostri uffici, permettendoci così questa recensione in anteprima) non ha voluto sbilanciarsi, tutto quello che posso dirvi è che nell'accordo miliardario con la Ocean sono compresi ben sei titoli nei prossimi tre anni...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

MAX

Sono mesi che continuo ormai a tesservi le lodi incondizionate di questa vera meraviglia firmata DiD, non c'è quindi da stupirsi che sia subito finito in copertina e che la votazione globale sia quella che spetta solo alle grandi produzioni.
TFX è un simulatore terribilmente realistico per quanto riguarda l'effettivo comportamento in volo dei vari velivoli, curato nei minimi particolari grazie ad una realizzazione attenta e scrupolosa (il "rientro in cabina" da una vista esterna assicura anche dopo la milionesima volta che lo si rivede un brivido del tutto particolare, oppure il passaggio fra le nuvole che è sicuramente fra le cose più incredibili che mi sia mai capitato di vedere), sviluppato e strutturato in modo perfetto grazie a una grande varietà di opzioni presenti, molto ben bilanciato e dalla longevità virtualmente illimitata. Insomma, sono dell'avviso che si tratti non solo di una gioia per gli occhi da vedere, ma del miglior simulatore di volo oggi in circolazione, e spero che a nessuno della Origin in questo momento fischino le orecchie.

* LOCKHEED F-22 SUPERSTAR

LUNGHEZZA	: 18.92 m
ALTEZZA	: 5.00 m
SUPERFICIE ALARE	: 78 m†
APERTURA ALARE	: 13.56 m
PESO A VUOTO	: 13.608 Kg
VELOCITA' MASSIMA	: Mach 2.30
VELOCITA' DI CROCIERA	: 675 kts *
ALTITUDINE DI CROCIERA	: 59.000 ft *
RAGGIO D'AZIONE	: 800 nm (miglia naut.)

* LOCKHEED F-117 A STEALTH FIGHTER

LUNGHEZZA	:20.08 m
ALTEZZA	: 3.78 m
SUPERFICIE ALARE	: 105.90 m†
APERTURA ALARE	: 13.20 m†
PESO A VUOTO	: 13.608 Kg
VELOCITA' MASSIMA	: Mach 0.85
VELOCITA' DI CROCIERA	: 480 kts *
ALTITUDINE DI CROCIERA	: 46.000 ft *
RAGGIO D'AZIONE	: 600 nm

* EUROFIGHTER 2000

LUNGHEZZA	: 14.50 m
ALTEZZA	: 4.00 m
SUPERFICIE ALARE	: 50 m†
APERTURA ALARE	: 10.50 m
PESO A VUOTO	: 9.750 Kg
VELOCITA' MASSIMA	: Mach 2
VELOCITA' DI CROCIERA	: 510 kts *
ALTITUDINE DI CROCIERA	: 46.000 ft
RAGGIO D'AZIONE	: 500 nm

* valori presunti

PERCHE' VOLANO GLI AEREI?

Perché hanno le ali. E non dite che come risposta era scontata! Ma quanti di voi conoscono esattamente il motivo per cui le ali tengono, letteralmente, a galla un aereoplano?
Bene, dovete sapere che le ali di tutti gli aerei sono disegnate più o meno allo stesso modo e che, comunque, seguono tutte il principio di avere il profilo inferiore parallelo al terreno e quello superiore descrivente una convessità con la parte anteriore rialzata e quella posteriore assottigliata. Questa particolare forma della parte superiore dell'ala costringe l'aria che viene attraversata a scivolare lungo la stessa con una velocità superiore rispetto a quella che scorre sotto l'ala stessa. Il flusso d'aria frontale, scisso così in due, si ricongiunge all'estremità dell'ala in modo turbolento, proprio a causa di questa diversità di velocità, causando in questo modo una depressione che sospinge l'ala, e quello che vi è attaccato, verso l'alto.

*** Altro aspetto degno di nota è rappresentato dalla spettacolare sequenza di rifornimento in volo che caratterizza alcune missioni zione sono necessari dei nervi d'acciaio e una padronanza del vostro mezzo praticamente totale,**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

U.N. COMMAND

Come già accennato durante la recensione, una delle opzioni presenti è quella dell'editor missioni, che vi permetterà di determinare voi stessi tutti i parametri previsti dalla simulazione.
Il pregio maggiore di questo editor è, senza dubbio, la semplicità d'uso e la velocità di creazione. La maggior parte delle opzioni che si hanno a disposizione sono di utilizzo pressoché immediato. I menu non diventano mai oscuri e non nascondono insidie quali tasti fantasma (difficilissimi da rintracciare) o opzioni di non ritorno (che sviluppano le sindromi da "Aaaaargh! Come diavolo si torna allo schermo precedente!?!").
Di seguito diamo una sommaria descrizione delle varie opzioni presentateci:
Select plane: Non c'è da fare altro che scegliere uno dei tre aerei.
Select Take-Off: Giacché dovete pur decollare da qualche parte, in questa sezione potete decidere da dove farlo. Cliccate sull'opzione e vedrete illuminarsi sulla mappa tutte le basi utilizzabili.
Select primary: Decidete cosa far saltare in aria! Dopo aver selezionato questa opzione, comparirà un requester grazie al quale potrete evidenziare un determinato tipo di bersaglio sulla mappa.
Select secondary: Come sopra, ma da far saltare solo se vi avanza qualche missile e non siete in ritardo per il tè delle cinque.
Select landing: Dove riportare a terra le vostre stanche membra (funziona esattamente come il select take-off, anche se serve esattamente allo scopo opposto).
Select weather: Potete volare in pieno giorno, in piena notte, in piena tempesta, in pieno tempo nuvoloso, in pieno crepuscolo, in pieno...
Select enemy: Non potete scegliere contro cosa battervi, ma potete scegliere se devono essere tanti e se devono essere cattivi.
Review waypoint: Il menu per chi non è mai contento di quello che fa e per quelli che amano i tour guidati. Grazie al presente potete memorizzare sul computer di bordo tutta la gita che volete intraprendere e metterci tutti i commentini che vi va', poi non avete altro da fare che gustarvi il comp che vi porta in giro (ed eventualmente gli avversari che vi tirano giù...).
La cura dei particolari la fa da padrone anche in questa sezione. I punti di riferimento presenti sulle varie mappe sono veramente tantissimi, e la possibilità di andare a spiare tutto il paesaggio con l'ausilio del satellite è indubbiamente la chicca finale.

ARMIAMOCI IN SANTA PACE

Prima di ogni missione vi sarà consentito equipaggiare il vostro aereo con l'armamento che ritenete più opportuno. Il tutto avviene tramite l'apposita schermata raffigurata qui a lato, funzionale al massimo e anche estremamente suggestiva, dal momento che potrete ruotare l'apparecchio nello spazio a vostro piacimento.

PC

E così trovo un bel simulatore di volo ad attendermi sulla scrivania. Beh, devo ammettere che il fatto non mi dispiace. Anche se non mi posso annoverare tra i maniaci amanti del genere è indubbio che sia tutt'altro che estraneo alla categoria e che adori tutto ciò che esprime la capacità di volare. Questo gioco, in particolare, è grande.
Certo non si può essere granché sicuri del grado di accuratezza tecnica insita nel programma (giacché due dei tre aerei ancora non esistono...), ma cosa ci importa se il quadro dell'altimetro è rettangolare invece che ovoidale se il gioco si lascia giocare immensamente bene? Inoltre la grafica è grande. Se avete un PC veloce... uhm... molto veloce, avrete da gustarvi una cura nei dettagli non indifferente. E' finalmente giunta al termine l'era delle città che ti sbucano davanti all'improvviso. Basta con i mari piatti e con le sabbie immobili. Finalmente vedrete il paesaggio che vi scorre sotto l'aereo in modo convincente e riuscirete a capire da che parte andare anche senza dover ricorrere sempre e solo agli strumenti. Insomma un gioco che riesce a creare un'atmosfera indimenticabile senza tralasciare la componente strategica.
Già, perché dovrete sempre tener presente il fatto di avere degli ordini da rispettare. Siete, anche se potrebbe non sembrare a giudicare dalla quantità di armi che vi portate dietro, un pilota al servizio delle Nazioni Unite e quindi tendenzialmente al servizio della pace.

più impegnative. Naturalmente per riuscire a portare a termine una simile operama con un po' di pratica potrete farcela anche voi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

24
ANNO 3
NUMERO 24
NOVEMBRE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Consolemania

164 PAGINE !
16 PAGINE IN PIU'

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

IL MEGADRIVE IN UNA LAMPADA
ARRIVA ALADDIN

PIPPO SALVA GAMBADILEGNO
IL SUPER NES IMPAZZITO

FINALMENTE
STREET FIGHTER II PLUS
IN CASA SEGA

IN OMAGGIO UN FANTASTICO
GA

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vi siete mai chiesti da dove cavolo provengano i coniglietti che i maghi tirano fuori dal loro cilindro?

WIZ'N'LIZ

Tanto per cominciare, non è affatto vero che i maghi, nei circhi, utilizzano dei conigli veri e propri. Infatti quelli che usano appartengono alla razza dei wonigli, con la "W" al posto della "C". Il woniglio è un animaletto molto socievole, che si presta ai più raffinati giochi di prestigio e si diverte pure un mondo. Probabilmente vi chiederete come mai noi di TGM abbiamo potuto accedere ad informazioni così riservate: in fondo i maghi sono parecchio gelosi dei loro trucchi e non era certo nel loro interesse che un segreto così delicato fosse reso di pubblico dominio, il fatto è che come al solito è accaduto quello che non doveva accadere, e così adesso ci tocca rimettere tutto come era prima, pena il consueto incrinamento spazio-temporale che rischia di distruggere il mondo (esagerato!). Ma procediamo con ordine.

Innanzitutto cosa è successo esattamente: Wiz e Liz sono una coppia di maghi pasticcioni che eseguono i trucchi più strani per divertire i bambini di tutto il mondo, e la loro specialità era far fare le cose più assurde ai loro wonigli; il piatto forte dello spettacolo era rappresentato dai wonigli che entravano e uscivano da un cilindro, dai wonigli da combattimento, quelli trasformisti, ventriloqui, fachiri... Ma questo idilliaco scenario era destinato a subire un brusco quanto repentino cambiamento di programma. Si dava infatti il caso che un'oscura forza maligna del sottosuolo non apprezzasse più di tanto il rumore che i piccoli wonigli facevano giulivi tutto il giorno e così, approfittando di un incantesimo di Wiz riuscito particolarmente male, riuscì ad emergere dal pantano in cui viveva per rapire tutti i piccoli animaletti. Wiz e Liz non potevano darsi pace. Come avrebbero potuto proseguire i loro spettacoli, come avrebbero fatto a restituire il sorriso ai mille e più bambini che ogni giorno si recavano al circo per vedere gli incantesimi dei due rovinatissimi maghi? Come avrebbero nuovamente portato la gioia a tutto il vicinato? E, cosa ancora più importante, come diamine avrebbero pagato l'auto nuova, la casa in montagna, il videoregistratore e il telefonino cellulare per il quale avevano aperto un leasing? Il tempo stringeva, il primo spettacolo si sarebbe tenuto il giorno dopo e l'ispettore giudiziario con una richiesta di pignoramento si faceva sempre più vivo all'orizzonte. Occorreva fare qualcosa. E subito.

E così Wiz e Liz dovettero partire verso il salvataggio dei loro piccoli amici, non per niente il gioco è sottotitolato "The Frantic Wabbits Wescue", qualcosa come "il Frenetico Walvataggio dei piccoli Wonigli" (capito, adesso, perché in Italiano si chiamano Wonigli? In Inglese li hanno chiamati Wabbits, togliete la R, mettete una W, fate uno più uno...) e davvero nessun sottotitolo avrebbe mai potuto rendere meglio l'idea di quello che ci aspetta durante il gioco.

Questo, infatti, si presenta fin da subito come un platform game velocissimo dall'azione molto frenetica, oserei dire da cardiopalma. Si può giocare da soli o in due, e in ogni caso le fasi di gioco sono le seguenti: non appena inizia la partita, i nostri maghi si troveranno nelle immediate vicinanze della loro catapecchia (in teoria sarebbe la loro dolce dimora, ma soprassediamo), con un bel calderone in cui fare cuocere le pozioni magiche. Queste pozioni non sono certo state messe lì a caso, ma sono di fondamentale importanza tra uno stage e l'altro: ne riparleremo in seguito per mantenere un ordine logico in questa recensione. Sarà invece sempre una specie di "porta dimensionale" che vi permetterà l'accesso ai negozi (dove potete comprare o vendere degli ingredienti per le pozioni) oppure allo stage successivo. A seconda del livello di difficoltà che avrete selezionato (si va dalla schiappa al mago figaccione, passando per un Jucas Casella qualunque), affronterete un numero di livelli diverso, con tanto di mostrone finale e disponibilità di tempo adeguato. Entrati nel livello, dovrete incominciare a raccogliere wonigli a destra e a manca, semplicemente passandoci sopra. Questi, per ricompensarvi del salvataggio, non esiteranno a lasciare nell'aria delle lettere che, raccolte, vanno a formare una parola magica visualizzata in alto al centro (avete presente l'"EXTEND" di Bubble Bobble?)(E l'EXTRA di Mr.Do? L'ho ritrovato quest'estate nel mio albergo di Malta, grande! NdMax). Una volta che questa sarà completata, un indicatore vi mostrerà il tempo rimanente.

bonus lasciati dai wonigli saranno per lo più denaro contante (sotto forma di stelline), frutta (incrementa il punteggio) e time-up (incrementano - manco a dirlo - il tempo). Finita l'operazione di recupero dei conigli, lo stage dovrà essere completato una seconda volta, in modo ancora più veloce e naturalmente con una parola magica diversa.

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Wiz'n'Liz

DAVE

Wiz'n'Liz è sicuramente un titolo ben realizzato con molta cura sotto ogni aspetto, sia per quanto concerne la giocabilità sia per quel che riguarda gli aspetti più superficiali, e cioè grafica e sonoro... Il gioco però, di per sé, risulta alquanto semplicistico e ripetitivo, forse perché sviluppato originariamente su console e destinato a un pubblico molto giovane.
L'opzione a due giocatori risulterà molto familiare a chi ha già provato Sonic 2, con le dimensioni dell'area di gioco divenute inevitabilmente molto ristrette (per fortuna però non si è ricorso al modo grafico interlacciato, come si era fatto nel titolo sopracitato).
In sostanza, ci troviamo di fronte a un titolo molto ben curato tecnicamente, con molta giocabilità ma anche con un'azione un po' troppo poco varia, che potrebbe presto seccare i giocatori "vissuti". Tenetelo comunque in considerazione, soprattutto se cercate un mare di movimento senza ulteriori scervellamenti...

a dire il vero, risulta dannatamente originale e divertente: non c'è l'ombra di un nemico! Tutto quello a cui dovrete fare attenzione, infatti, è il solo tempo limite, che sarà cosa buona e giusta cercare di aumentare raccogliendo alla svelta quanti più time-up possibile.
Ho personalmente apprezzato moltissimo questo sistema di gioco perché è universale, può piacere ai più piccoli ma anche ai giocatori più esperti, o anche a tutti coloro che preferiscono i giochi "da console". Questa versione è infatti del tutto identica a quella per Megadrive, con la stessa intuitività e con la stessa frenesia d'azione. Ordunque, dove diavolo si sarà cacciato, quell'ultimo, piccolo, stupidissimo woniglio? Riuscirò a raccoglierne più del mio avversario (se si gioca in due come nemici)? Eh già,

Nel corso dell'azione potrete anche raccogliere gli ingredienti per cucinare una pozione magica, e questa possibilità vi sarà data al secondo completamento dello stage corrente: vi ritroverete infatti presso il pentolone di cui si diceva prima, con gli ingredienti a portata di joystick (un bel balzo e potete raccoglierli). Dalla combinazione di due frutti (due per volta, mi raccomando), la pozione bollita sarà in grado di elargirvi dei poteri speciali. Per esempio, la mela ed il limone vi elargiranno 100.000 punti, mentre la fragola e la ciliegia raddoppieranno - ahimè, una sola volta - il vostro numero di stelline. Può naturalmente accadere un bel niente o anche gli effetti più strani: divertitevi a provare tutte le combinazioni, ma tenete a mente, che oltre ai "bonus" si nasconde anche qualche "malus"...
Così, finalmente spiegato anche il senso delle pozioni fra un livello e l'altro, non resta che addentrarci un po' di più nella dinamica del gioco, che,

TIM B

Molto, molto originale questo nuovo giochillo della Psygnosis, finalmente un pò di aria nuova dopo un lungo periodo di beat'em'up di ogni genere (basta, non se ne può più!); la grafica poteva essere meglio, il sonoro non mi piace, ma come é accaduto con Alfred Chicken, la tecnica ha ceduto il passo alla giocabilità e ciò non può che giovare ad un mercato sempre più desideroso di bella grafica e sempre meno di buona giocabilità. Scusate la polemica ma quando ce vò, ce vò.

MAX

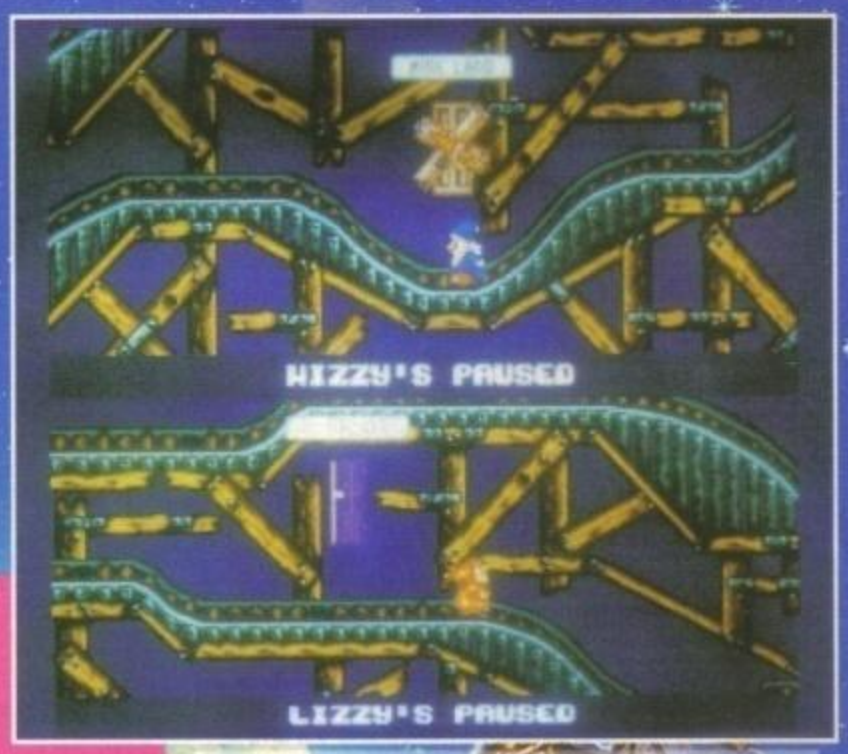
Non ho ancora avuto modo di giocare a Wiz'n'Liz (siamo alle solite!), ma visto che ne sono l'unico a conoscenza, aggiungo un particolare interessante. Nel corso del gioco avrete infatti l'opportunità di imbattervi in un futuro prossimo protagonista dei nostri monitor: Pugsy. La cosa divertente è che anche in Pugsy (il nuovo lavoro dei Travellers Tales) esiste un sottolivello ispirato a Wiz'n'Liz... Trattandosi dei primi due veri titoli Psygnosis per console (per i quali si sono decise solo in un secondo tempo le conversioni anche per Amiga, inizialmente non previste), sono stati volutamente legati da una "corrispondenza d'amorosi sensi", non male come idea.

perché a Wiz'n'Liz si può anche giocare in due, senza alcun interlacciamento del video e in modo split screen: ciò che Sonic II sarebbe dovuto essere, ma che purtroppo non è stato. Tecnicamente questo titolo è davvero impressionante: la velocità con cui il fluidissimo scroll ci accompagna per tutta l'azione è davvero imponente, i personaggi vanno esattamente laddove gli ordinate di andare, sembra quasi che rispondano al vostro volere ancora prima che abbiate impugnato il joystick. E per non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



parlare poi degli interessanti bonus stage di grande effetto. Vi segnalo a tale proposito quello, davvero spassoso, nel quale si devono centrare due loschi figuri con i pomodori (che siano i programmatori? (Lo sono. NdMax)), in modo da interrompere l'azione per un po' e consentire così al giocatore di riprendere un attimino fiato; oppure quello simile ai livelli standard, ma nel quale bisogna limitarsi a raccogliere il maggior numero possibile di wonigli d'argento (elargiscono molti più punti rispetto a quelli comuni). Davvero un buon titolo.

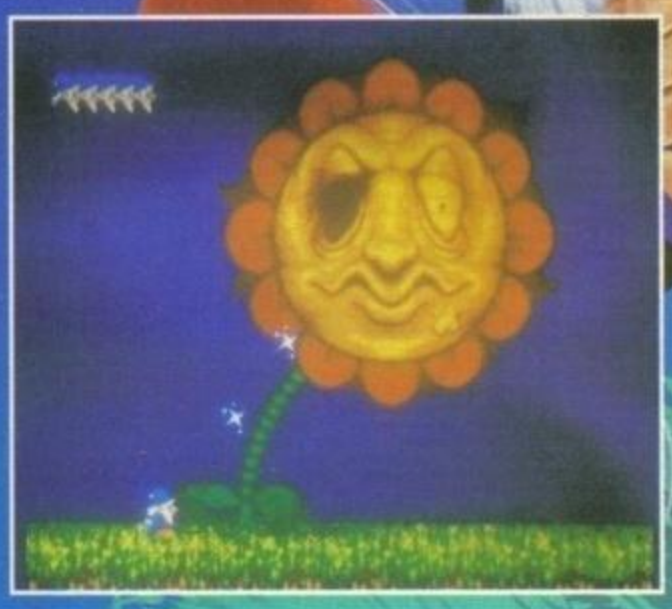
Paolo Besser

JACK

Prendete due maghi, una miriade di mondi, effetti sonori simpatici e una buona grafica, il tutto condito da vari trucchi e trabocchetti; otterrete così questo bel gioco, sul quale passerete un bel po' di tempo prima di annoiarvi. Personalmente ho trovato forti analogie con Sonic sia nello schema sia nella velocità del gioco, che comunque mi piace molto. Risultato finale: un platform frenetico e da "sballo"!

AMIGA

Cosa mi rimane da aggiungere che ancora non abbia detto? Dire che Wiz'n'Liz mi sia piaciuto, dopo tutta la recensione nella quale non ho fatto altro che tesserne le lodi, mi sembra alquanto banale e ripetitivo, ma come posso comportarmi altrimenti? Voglio essere sincero: la mancanza di uno schema di gioco variegato può rendere il tutto un filino ripetitivo, a lungo andare, e una difficoltà maggiore mi avrebbe certamente fatto più piacere. Tuttavia mi sembra uno di quei titoli che non si giocano con il solo scopo di terminarli, ma li si riprende in mano per il gusto di divertirsi ancora: sa di vecchi tempi, insomma. Con ogni probabilità sarà apprezzato dal pubblico più giovane, ma per la sua natura estremamente accattivante non potrà far altro che guadagnarsi anche la stima dei più smaliziati.
Insomma, un bel gioco del Megadrive direttamente sull'Amiga, che non ha altre pretese che farsi giocare, rigiocare, e poi giocare ancora fino alla noia, che subentrerà piuttosto tarduccio. Vivamente consigliato.



BDM

Wiz'n comecavolosichiama mi ha entusiasmato non poco, è veloce con delle ottime animazioni (a dire il vero non sono troppo elaborate però...) e una grafica generalmente carina, ricordo di averne visto tempo fa' la versione Megadrive e mi aveva affascinato.
La versione Amiga ha mantenuto la medesima giocabilità, dopo Alfred Chicken ecco un altro gioco carino.
Qualcuno una volta disse "i bei giochi si lasciano giocare anche se sono brutti a vedersi", beh anche se Wiz'n qualcosa non è brutto a vedersi è anche vero che non ha una grafica esaltante quindi ci troviamo di fronte a un caso simile. Compratelo se volete qualcosa di originale...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
90
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN/PAPYRUS PUBLISHING per PC

INDY CAR RACING

E dopo Indy 500 e F1GP, finalmente una nuova pietra miliare nel campo dei simulatori automobilistici. Signore e signori... ecco a voi... Indycar!!!

Pazzesco, veramente pazzesco, non ci sono dubbi, il gioco più... ehm, scusate; mi rendo conto che sto anticipando troppo il commento, ma raramente capitano simili capolavori per cui è difficile trattenere gli entusiasmi e ancora di più limitare i complimenti. Perdonate dunque se nel corso di questa recensione mi esalto un po' troppo qua o là. Ma se non lo faccio per un gioco come questo non so proprio per quale lo dovrei fare!

Ma veniamo al dunque: avevamo conferito diversi mesi fa a F1GP il titolo di miglior gioco automobilistico (pienamente meritato, un gioco coi fiocchi) per una caterva di motivi, anzitutto tecnici, senza dimenticare varietà e giocabilità. Bene, con Indycar è di nuovo tutto in discussione ma non è certo mia intenzione eleggere un vincitore tra i due, come avrete già ben capito se avete letto il mio commento. Comunque una cosa è innegabile: non si può fermare il progresso e Indycar è tecnicamente un progresso enorme rispetto a F1GP. Con questo non voglio dire che Geoff Crammond sia un incapace (me ne guarderei bene!), ma solo che costui ha voluto creare un gioco per 486, mentre i Papyrus hanno pensato a qualcosa di attuale anche tra un paio d'anni (non voglio dire Pentium, ma un po' lo penso).

Detto questo attacco a parlare del gioco: come ben saprete siete un abile pilota in forza ad una schifosissima scuderia e dovete guadagnarvi sul campo gloria e onori. E qui cominciano le chicche. In Indy 500 la scelta era tra tre auto: la March Cosworth, una vettura lenta ma molto guidabile adatta ai principianti, una Penske Chevrolet con un ottimo telaio e un motore aspirato davvero brioso e una Lola Buick rossa fiammante dalle incredibili velleità corsaiole racchiuse tutte nel motore turbo (che da solo bastava a colmare il gap del telaio non eccelso). Bene, stavolta è possibile ogni combinazione di motore e telaio con la piccola differenza che i materiali utilizzati sono ispirati alle annate '92 e '93 della formula Indy (quindi il motore Cosworth è più potente, il Chevrolet esiste addirittura in più esemplari e il telaio March è stato soppiantato da atri).

E continuo il capitolo varietà citando le "solite" incredibili regolazioni di Indy 500 (sospensioni, alettoni, pressioni pneumatici, ecc.), ora ulteriormente più precise e raffinate e, soprattutto, modificabili nell'ambito di una bellissima sequenza tridimensionale animata ai box (immaginatevi di "vedere" la macchina mentre passate da un particolare all'altro).

E chiudiamo finalmente questo capitoletto col discorso piste, che è una delle vere novità di Indycar: non più l'ovale di Indianapolis ripetuto miliardi di volte, quindi, ma piste del tutto paragonabili ai circuiti di Formula 1 (solo con antipatici muretti spesso degni di un circuito cittadino), tipo Monterrey o Long Beach. Comunque, constatato che gli americani sono sempre americani e che la Formula Indy è quella che è, ci sono sempre alcuni ovali che, grazie al cielo, sono comunque tutti diversi (alcuni velocissimi con curvoni da sesta piena e piede a tavoletta, altri in cui all'approssimarsi della curva bisogna quasi dimezzare la velocità).

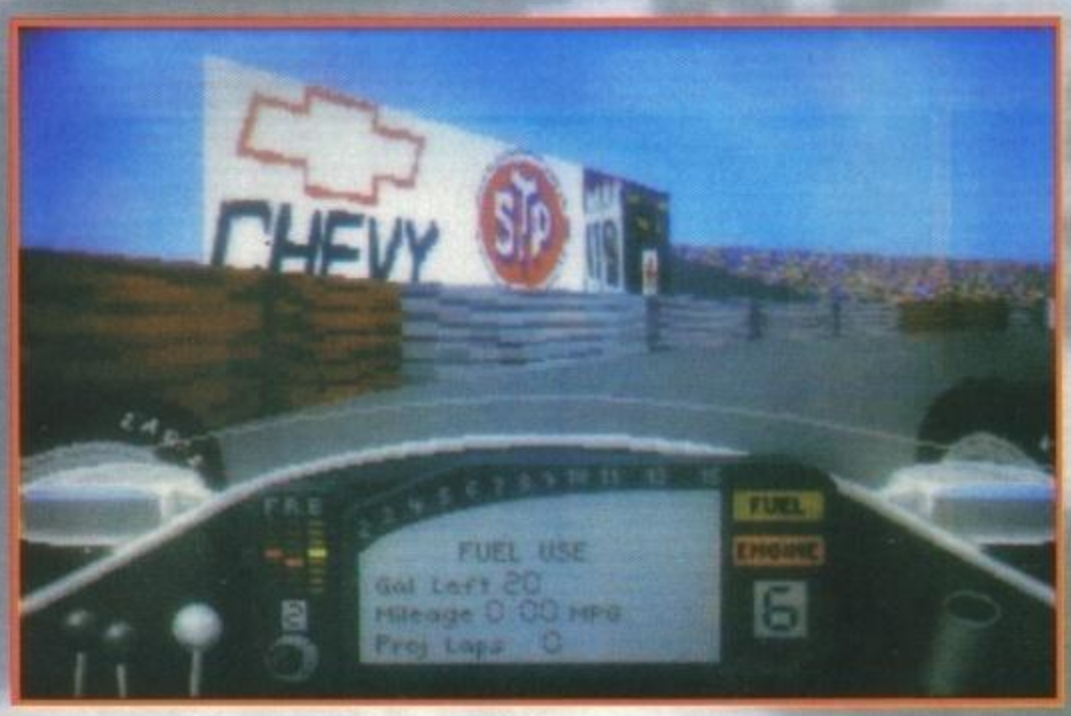
E proseguiamo il nostro elenco dei pregi con una piccola descrizione dei replay: avete presente quelli di F1GP? Erano davvero buoni e oltre a fornire interessanti visuali (dal davanti dell'auto, per esempio), permettevano di essere applicate su qualsiasi auto. E allora? In Indycar tutto questo e ancora di più: opzioni da videoregistratore con tante bellissime visuali esterne e non prese direttamente dalla realtà odierna. Abbiamo così le viste anteriori e posteriori direttamente dalla telecamera montata sul rollbar (mai visto un GP di Formula 1 in TV?) e telecamere disposte in ogni curva e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gestite magistralmente. Con addirittura la possibilità di visualizzare gli ultimi DUE minuti (o giù di lì) di corsa, mica 30 secondi appena come F1GP o Indy 500! E proprio grazie ai replay apprezzerete finezze che normalmente passano inosservate, come il fumo sollevato dalle ruote quando si finisce sull'erba; o quello sollevato da un auto che blocca le ruote per evitare di impiastare sul muro per aver toccato un altro concorrente. Insomma: spettacolare nel vero senso della parola.E in mezzo ad un simile mare di belle cose possono passare in secondo piano altre finezze come la possibilità di giocare in due tramite collegamento alla porta seriale o quella di pre-

parare la macchina prima della stagione agonistica.Ma quasi dimenticavo il discorso grafica! Il gestore del livello di dettaglio è da solo tutto un programma: i più inesperti possono settare l'automatico e un numero minimo di frame al secondo senza sporcarsi troppo le mani, ma è dannatamente più divertente divertirsi a pasticciare con i tasti di funzione in piena gara per vedere i vari cambiamenti: comunque eccovene un'idea generale. Anzitutto è fin troppo chiaro che il texture mapping la fa da padrone: pista, erba, auto, muretti, e oggetti vari possono essere resi (indipendemente dagli altri) in texture o meno e già questo può variare molto la velocità. Inoltre, similmente a F1GP, si possono eliminare o introdurre tutti quegli oggetti che caratterizzano la pista (come alberi, cartelloni,



ponti, ecc.) per ottenere differenze altrettanto significative.
E ora vorrei proprio concludere questo mio articolo con un breve discorso sulla velocità di gioco che vuole essere puramente orientativo. F1GP girava su un 486DX a 50 MHz al massimo del dettaglio con una fluidità pazzesca (la massima permessa dal gioco: 23 frame al secondo). Indycar, con un dettaglio paragonabile (ovvero, lasciando il texture mapping solo sulla pista), si assesta mediamente sui 18, ma pompando la grafica al massimo si scende ad un valore comunque più che accettabile: circa 13 (con punte minime di 8/10 solo quando sono presenti più macchine contemporaneamente). Niente male, tutto sommato!

G.B.

PC

Non ho semplicemente parole. Indycar è per moltissimi versi il più realistico simulatore automobilistico disponibile al giorno d'oggi sui nostri PC. Anzitutto per l'incredibile e indiscutibile effetto grafico che un simile gioco può offrire al massimo del dettaglio nella sezione di guida. Senza dimenticare i replay a dir poco stratosferici che hanno un feeling vicinissimo a quello di una vera corsa televisiva e che offrono stacchi e zoomate specifici per ogni punto di ogni pista in modo da esaltare al massimo la componente spettacolo. E non ho ancora detto niente delle infinite possibilità di regolazione della vostra auto che ora può avere anche un telaio e un motore a scelta.
Come dimenticare poi che è stato anche pu.. sistemato l'unico vero difetto di Indy 500, nel quale c'era una sola pista... Bene, eccovene ora un po' per tutti i gusti!
Chiaramente il computer di base per gustarsi appieno una simile meraviglia sarebbe un bel 486, ma anche i 386 sufficientemente pompati possono andare benissimo togliendo un bel po' di dettaglio. E se per caso vi steste chiedendo se sia meglio F1GP o Indycar, eccovi il mio parere. F1GP è un gioco dalla varietà incredibile, con un gran numero di piste e opzioni che lo accessibile a tutti i livelli (dal principiante più incapace al pilota più esperto); inoltre, pur non essendo graficamente stupefacente come Indycar, è veloce e spettacolare. Indycar, invece, offre un realismo senza precedenti, una varietà di settaggi che i piloti esperti apprezzeranno molto (i principianti meno, anche perché le piste non sono molte) e la possibilità di giocare in due, il tutto al prezzo di qualche frame di animazione in meno. Insomma, se vi piacciono i giochi automobilistici non avete semplicemente scuse: dovete assolutamente averli tutti e due!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW CASTER

Guarda qua...ora sono un lupo mannaro a sei zampe...ora sono un tamarro in giubbotto, jeans e scarpe da tennis...ora sono..

Sembra proprio che Wolfenstein 3D abbia fatto parecchia scuola nel mondo degli RPG: a giugno la Psygnosis pubblica Spear of Destiny, avveniristico gioco di ruolo in 3D a grafica bitmap ambientato in un fantasmagorico mondo fantasy e oggi la Electronic Arts lancia questo polimorfico adventure/arcade/rpg/picchiaduro molto azione e molto poco avventura. Questo Shadow Caster vi proietta direttamente in un mondo tutto di fantasia abitato

dalla razza dei poliformi, esseri umanoidi capaci di mutare a piacere la propria forma fisica. In tempi molto, molto, molto antichi, anni e anni e anni prima della vostra nascita, tra i poliformi si erano formate due fazioni, una cattiva cattiva, intenzionata a usare l'abilità di cambiare l'aspetto per scopi unicamente perfidi e malvagi, un'altra buona buona, che pensa solamente a fare del bene e ad accarezzare teneramente i cuccioli del vicino della porta accanto (non dimentichiamoci che il cucciolo del vicino è sempre più buono...da mangiare NdBDM). Alla fine della scontatissima battaglia tra i cattivi e i buoni, vinta dai tenerosi, le perdite tra i vincitori risultarono notevolissime e così, alla vGstra nascita, venite mandati nei sotterranei a combattere i mostri. Si, lo so, non centra niente, ma per motivi di tempo ho dovuto skippare la presentazione e così mi sono dovuto arrangiare. Ao', raga', chessedevefa' pe' campà. Insomma, voi chi siete? Siete un Shadowcaster, una persona particolarmente fortunata, capace di tramutarsi in una moltitudine di creature varie ed eventuali e oberato dal peso del vostro impari compito: viaggiare attraverso un mondo malvagio, spazzare via i nemici con il vostro potere magico e prendere importanti decisioni per salvare la vostra razza prossima all'estinzione. Cosa offre questo Shadowcaster: innanzitutto una simpatica finestra illustrante il mondo attorno a voi che può essere modificata nelle dimensioni, fino a r aggiungere il 75%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

BDM

Questo Shadow Caster mi convince poco~ ma non sono cosi drastico come Andy . La grafica è si più simile a Legends of Valour che a Underworld, però l'effetto visivo non mi è sembrato male. Il sonoro è decente e la giocabilità è più da picchiaduro che da RPG. Shadow Caster quindi non mi sembra uno Star Player, ma rimane comunque un gioco valido adatto a chi vuole passare qualche ora giocando, senza impegnarsi troppo con Underworld e compagnia bella. Non dimentichiamoci poi che la possibilità di trasformarsi non è una cavolata, ma anzi contribuisce a rendere più interessante il gioco. Vedete un po' voi...

MA

La Origin che si trasforma in publisher? Vabbè... Strano ma vero, questo Shadow Caster non è esattamente all'altezza della fama della casa statunitense, dato che si tratta più di un gioco "alla Wolfenstein" piuttosto che uno alla "Underworld", ovvero bello casellato, piatto e con mappe bidimensionali (non ci sono scale, ponti e menate varie). Nonostante tutto riesce ad essere esattamente quello che si propone, ovvero uno strano gioco d'azione con una vaga impronta RPGistica, fornita soprattutto dai vari enigmi da risolvere nemmeno tanto scontati. Tecnicamente è ineccepibile, avvincente lo è abbastanza: se vi accontentate di un gioco senza moltissime pretese Shadow Caster potrebbe risultare una piacevole sorpresa. almeno secondo me...

dello schermo, brillante nei suoi 256 colori e molto fluida con il suo scrolling alla Wolfenstein 3D, che offre una grafica un po' più scialba ma una scioltezza di movimenti veramente impareggiabile; una interfaccia grafica abbastanza funzionale, tutta gestita via mouse e con tante icone (solito pannello di controllo piazzata in un lato dello schermo con barre di stato e striscia di icone in basso) ma non troppo intuitiva e facile da usare; ma la cosa più interessante é la possibilità di polimorfarsi in 6 esseri differenti, un gigante di pietra, un umanoide, drago volante e sputa-fuoco, un uomo rana anfibio, vaporosa nuvola di fumo e una specie di orso-gatto-tigre; tanto per finire una simpatica colonna sonora direttamente dal team di lavoro Origin. Per quanto riguarda il sistema di combattimento l'engine di base é stato preso da Ultima Underworld, con calci e pugni che appaiono sullo schermo a scelta e armi varie da raccogliere, utilizzare e lanciare ad libitum, con qualche miglioria di tipo grafico e pratico (é molto più facile raggiungere qualsiasi angolo dello schermo ma non é possibile "caricare" il colpo"). Tutto il resto nel commento.

Andrea Orchesi

PC

Questo Shadowcaster mi convince poco, sia per la grafica che per la giocabilità. Graficamente non è nulla di speciale con pochi dettagli al suolo, niente dettaglio in cielo o quasi e muri e ambientazione decisamente scarni. I mostri sono tra di loro abbastanza simili e poco caratteristiche, e l'unica nota positiva è data dallo scrolling fluido e dai polimorph del personaggio. A mio avviso poi la giocabilità é fortemente minata dal sistema di controllo che non é il massimo della intuitività e soprattutto l'impostazione terribilmente arcade fa dimenticare buona parte del cuore di RPG che anima Shadow Caster. Molto interessante la possibilità di mutarsi in diverse razze, soprattutto perché all'inizio è possibile polimorfarsi solamente nell'orso-tigre-qualcos'altro mentre man mano che si prosegue si acquisisce l'abilità di svariare tra diverse forme animali, con conseguente longevità dovuta alla ricerca di nuove razze in cui trasfoi mal si. Diciamo purc che non si tratta di nulla di nuovo e che personalmente non ne sentivo la mancanza propl io come non sentivo la mancanza di Legends of Valour, che utilizza praticamente la stessa grafica (con le migliorie del caso, considerati i mesi intercorsi tra l'uscita dei due titoli). In sostanza troppo arcade e troppo poco avventura, solo per gli amanti del RPG violento e poco r iflessivo.

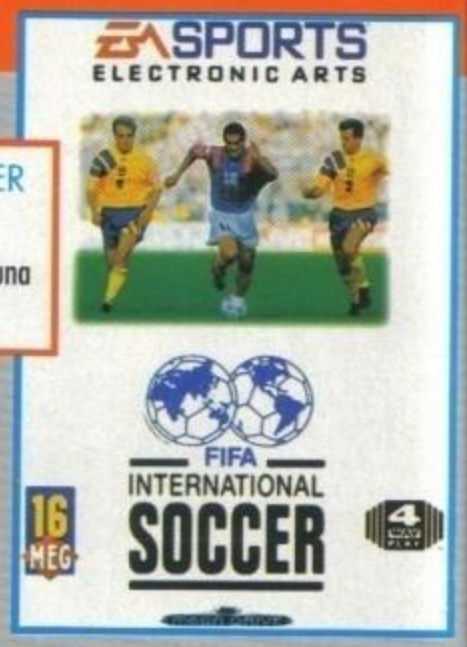
SHIN

Sono maggiormente d'accordo con BDM che con Andy. Certo non si tratta di Ultima Underworld, ma non è un gioco alla Underworld. Si tratta sostanzialmente di uno Spear Of Destiny (Wolfstein per gli amici) con ambientazione fantasy e con alcune innovazioni niente male, implementate proprio grazie all'ambientazione stessa. Grafica, programmazione e sonoro sono curati e realmente ben fatti (ok, poco il dettaglio sul pavimento e per il cielo solo un effetto nuvoloso-foschia, ma chissene...), peccato solo per l'interfaccia che non è proprio il massimo, ma è solo questione di farci l'abitudine. Se si parte comunque dal presupposto che racchiude anche degli aspetti da RPG e che complessivamente lo ritengo valido quasi quanto lo stesso Spear Of Destiny, beh... fate un po' voi i conti.

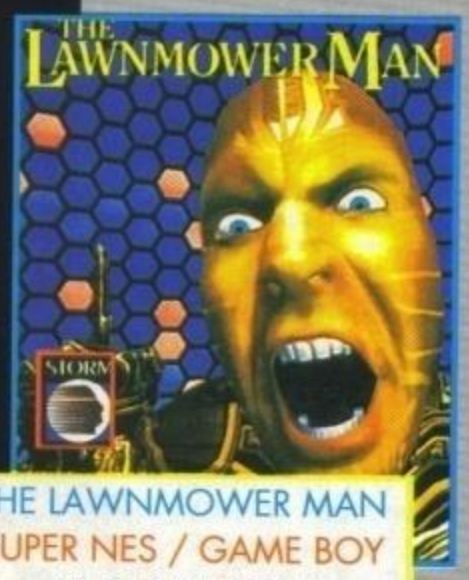
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

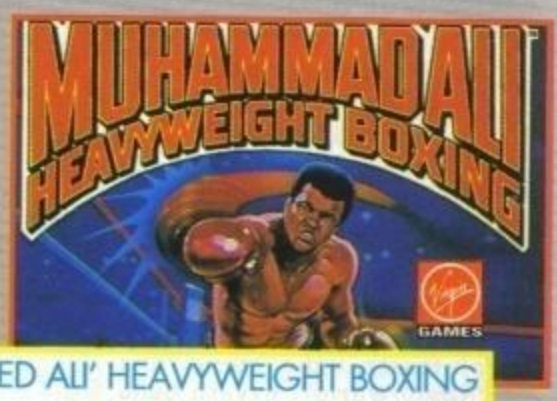


FIFA INTERNATIONAL SOCCER
MEGA DRIVE
Giocalo...e ti sembrerà di essere nella tribuna di S. Siro.



THE LAWNMOWER MAN
SUPER NES / GAME BOY
(IL TAGLIAERBE)
Entra nel mondo della "realtà virtuale".

ROBOCOP 3
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le avventure del poliziotto androide più famoso del mondo.



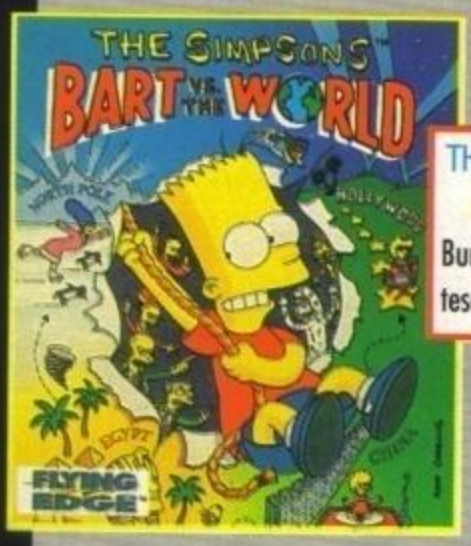
MUHAMMED ALI' HEAVYWEIGHT BOXING
GAME BOY
Appassionanti sfide su ring incandescenti, fra ali di folla in delirio. Muhammed Ali é questo e ... molto altro.

ADDAMS FAMILY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
La famiglia più svitata d'America é finalmente sbarcata sulla tua console SEGA preferita.

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO

WINTER OLYMPICS
SUPER NES / MEGA DRIVE /
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94: 10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

COOL SPOT / SUPER NES
Aiuta Cool Spot a scovare i suoi amici tenuti prigionieri in una serie di mondi colorati e divertenti, ma anche pieni di insidie.



THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD
MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Burt è ora impegnato in una appasionante caccia al tesoro in giro per il mondo.

TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY
MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR
Aiuta Arnold Schwarzenegger, alias Terminator, a sconfiggere i responsabili dell'olocausto nucleare.

Console

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

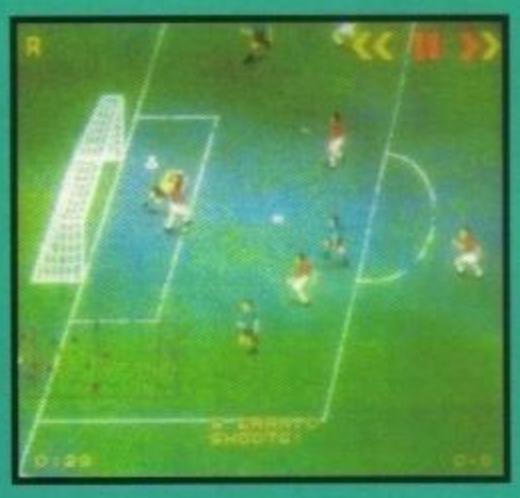
http://www.oldgamesitalia.net/

Retee 2!

Vi ricordate quanto tempo è passato da quando pubblicammo una prima foto nelle voci di corridoio? Beh, parecchi mesi. Poi la preview del numero scorso, e mi son detto: "ma, allora, esce veramente...". Infine, zitto zitto, quatto quatto, Retee 2! fa la sua comparsa in redazione e lascia tutti quanti a bocca aperta.

La confezione è piccola e compatta e la copertina lascia per certi versi, fin da subito, l'amaro in bocca. Apro la scatola e vedo all'interno due manuali e due dischetti. Uhm, il manuale di gioco è piuttosto squallido, come dire, economico? Beh, è in italiano e la Leader si è preoccupata di tradurlo veramente bene. Non sarà una gioia per gli occhi, ma almeno è funzionale. Il secondo manuale è già più curato ed è un libricino, anche questo tutto in Italiano (i testi sono dell'onnipresente Giorgio Baratto), sulla storia del campionato italiano dal 1898 a oggi, con inoltre la storia di tutte le squadre che per un motivo o per l'altro (diciamo perché hanno vinto almeno uno scudetto) vengono ricordate nell'albo d'oro.
Mah, vado avanti non molto convinto anche se dentro di me so che un bidone non può essere, visto che è il progenie della specie era quel capolavoro di Emlyn Hughes International Soccer per C-64. L'unica cosa che temo è l'ombra del passato, cosa possono aver apportato di così innovativo per non far risentire il peso degli anni che sono passati? Carico il gioco e accedo al menu principale. Curatissimo, come c'era da aspettarsi. Le icone sono sei: le opzioni di gioco, il menu delle squadre, la partita amichevole, la coppa, il campionato e le tattiche.
Le opzioni di gioco permettono di modificare alcuni parametri che influiscono direttamente sullo svolgimento della partita in campo. Alcuni

di questi sono ad esempio il radar manuale (rimane sempre in basso a sinistra) o automatico (si sposta a seconda di dove si sviluppa l'azione di gioco), il livello di cornutaggine (ehm...) dell'arbitro, se avere giocatori dalle caratteristiche tutte uguali, sia della vostra squadra, sia di quella che affrontate, o se giocare in maniera più realistica con delle caratteristiche ben precise per ogni singolo giocatore. Altri parametri sono la musica, la possibilità di fare pratica alla Kick Off (con solo un portiere dall'altra parte) e la possibilità di vedere le partite che gioca il computer contro se stesso.
Poi, c'è il menu delle squadre nel quale è possibile scegliere quale (o quali) di queste pilotare. Vi sono tutte le formazioni di serie A, con i veri nomi di tutti i giocatori (beh, sedici per squadra), di cinque campionati diversi: quello italiano, quello inglese, quello spagnolo, quello tedesco e quello francese. Ognuno ha le sue caratteristiche predefinite, ma è possibile cambiarle e con loro anche il nome.
Per quanto riguarda le partite amichevoli, la coppa e il campionato non c'è molto da dire, le solite cose: la possibilità di giocare da soli, in due contro il computer, o uno contro l'altro, quella di strutturare la coppa come più vi piace con un minimo di due e un massimo di trentadue squadre e tutto il resto.
Quindi c'è l'editor delle tattiche, nel quale è possibile modificare le stesse, quelle già predefinite (ogni squadra ha le sue), durante le varie fasi di gioco: quando siete in attacco, in difesa, sui calci di rinvio, i calci d'angolo da destra e da sinistra, eccetera eccetera.

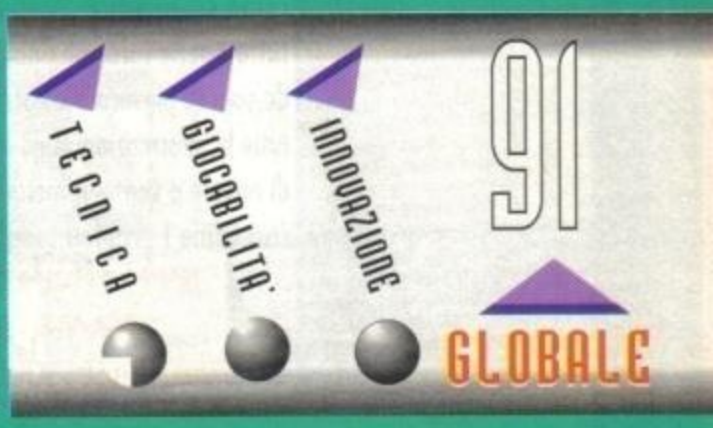


Naturalmente tutte le modifiche che si apportano possono essere salvate, così come, in un qualunque momento del gioco, è possibile salvare su disco la situazione del campionato o della coppa in corso.
Si arriva infine alla partita vera e propria con altre opzioni a disposizione che contribuiscono a rendere il tutto più completo che mai, come la durata dell'incontro, la possibilità di tenere sempre sott'occhio la classifica nel campionato, il numero delle direzioni in cui si può calciare il pallone (avete presente EHIS?), dei sottotitoli che fanno in pratica da telecronaca in tempo reale e altri rifiniture del genere.

SHIN

AMIGA

Tecnicamente non è impressionante, la grafica è buona ma non eccezionale e idem per il sonoro, ma la giocabilità è realmente stratosferica. Durante la partita è possibile cambiare a vostro piacimento la visuale di gioco, da quella alla EHIS a quella alla Kick Off, è possibile fare passaggi corti precisi, lanci lunghi a scavalcare il centrocampo, triangolazioni mai viste e con una precisione, se costruite bene, micidiale, cross dalle fasce e colpi di testa al volo, stop di petto e quello che volete (continuare l'azione da soli, tirare, passare di prima...), passaggi e tiri di prima, insomma tutto quello volete, anche passaggi in sequenza di testa(!!!). Il replay poi è strutturato alla grande con la possibilità di andare avanti e indietro ad alta velocità, vedere fotogramma per fotogramma al rallenty o rivedere semplicemente l'azione e il tutto in maniera semplice e intuitiva senza incasinarsi con le opzioni. Bello, veramente bello e non soffre di bug.



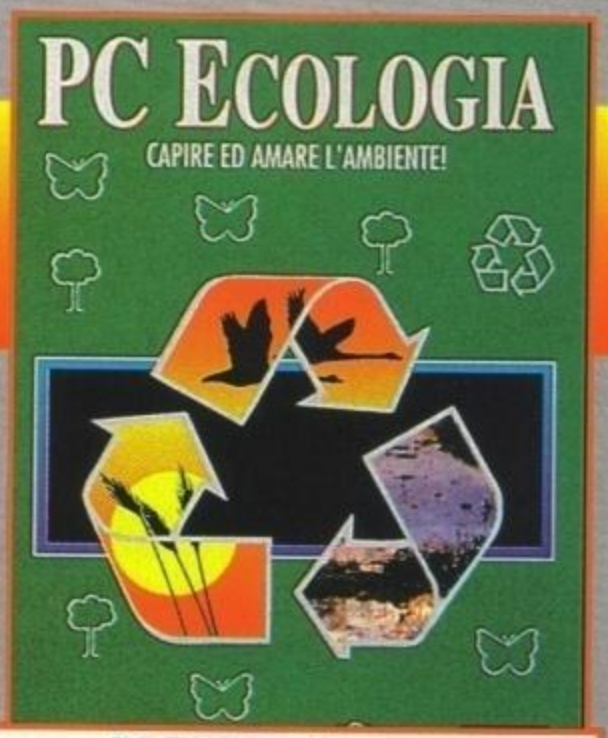
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

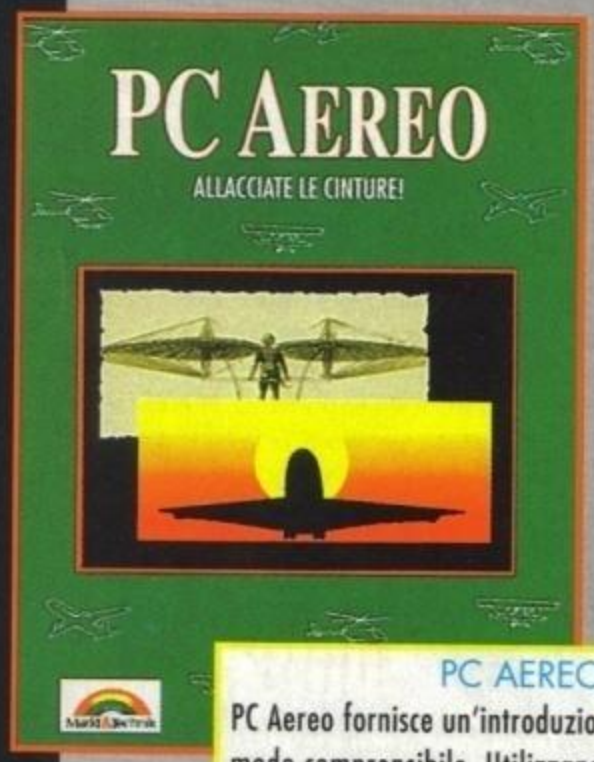
... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO



PC ECOLOGIA

La vita sulla terra sta cambiando! Le risorse naturali come l'aria, l'acqua ed il suolo sono in pericolo. PC Ecologia mostra in maniera chiara e semplice i processi naturali e gli effetti che le nostre azioni hanno sul sistema. Con PC Ecologia imparerai tutto quello che c'é da conoscere sull'ambiente, capirai meglio il funzionamento ecologico e avrai informazioni e consigli aggiornati su come avere cura e rispetto dell'ambiente che ci circonda.

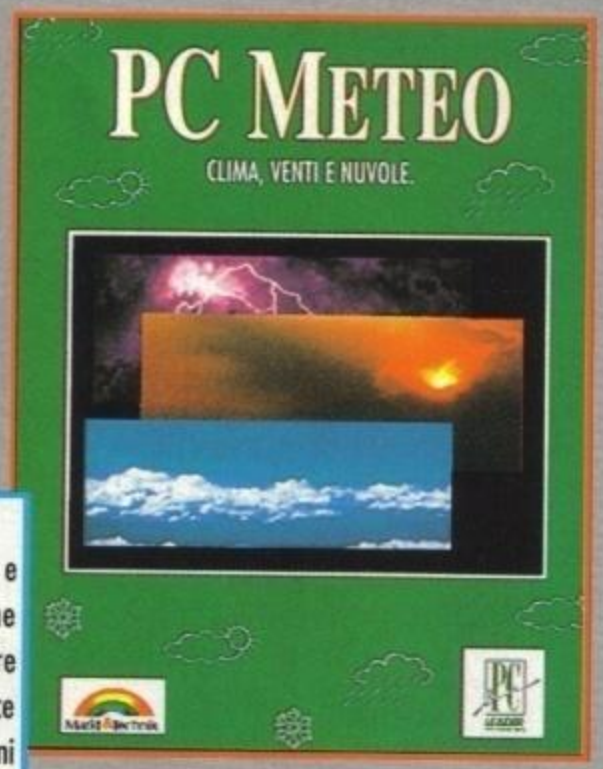
IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC AEREO

PC Aereo fornisce un'introduzione all'aviazione in modo comprensibile. Utilizzando i vantaggi della tecnologia del computer potrai conoscere la storia dell'aviazione, vedere nuovi e vecchi aerei, seguirne l'evoluzione tecnologica e studiare il traffico aereo. A cosa assomiglia un motore a reazione? Come funziona? Con PC Aereo potrai anche provare a diventare manager di un vero aereoporto.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER



PC METEO

Se ti interessa saperne un po' di più sul tempo, e come si forma, PC Meteo ti mette a disposizione tutte quelle informazioni che ti aiuteranno a capire da solo se pioverà o ci sarà il sole. PC Meteo ti fornisce tutte le informazioni sugli aspetti del tempo: formazioni di nuvole e vento, il metodo dei moderni metereologi, così come i problemi legati al cambio del clima.

IBM PC & COMPATIBILE - 560 Kb RAM
EGA/VGA - DISCO RIGIDO
OPZIONALE: MOUSE E SCHEDA SONORA SOUND BLASTER

Utility

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE ALLO 0332 / 874341

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Leader presenta ...

T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

Il simulatore di volo reso 'superiore' dall'estremo realismo, dalla velocità di gioco e dalle caratteristiche innovative.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 Mhz o SUPERIORI - 2 MEGA RAM - VGA

DISCO RIGIDO - DOS 5.0 o SUPERIORI

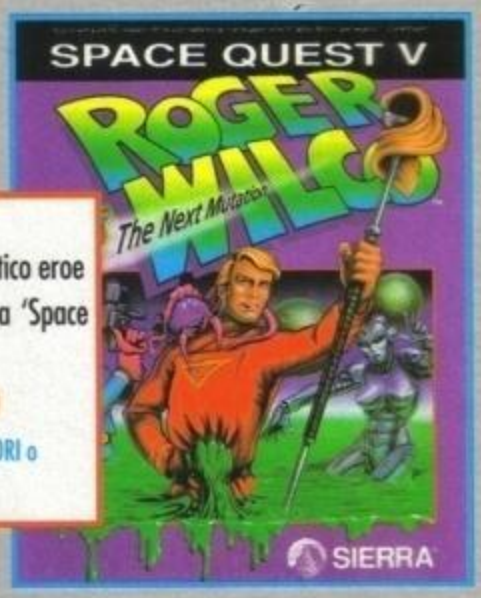
TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY

La conversione per computer di uno dei giochi da bar più acclamati degli ultimi tempi!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE

... I GIOCHI SOTTO L' ALBERO



SPACE QUEST V

Continuano le avventure di Roger Wilco, il simpatico eroe spaziale protagonista della divertentissima saga 'Space Quest'.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA 256 COLORI o EGA 16 COLORI - DISCO RIGIDO

WINTER OLYMPICS

La licenza ufficiale delle Olimpiadi Invernali di Lillehammer '94!

MANUALE IN ITALIANO

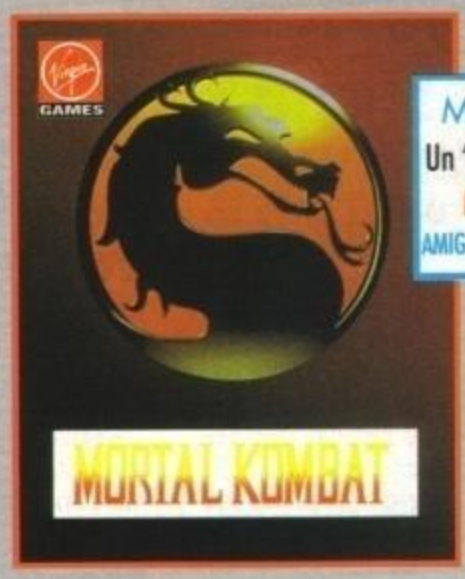
AMIGA - IBM PC & COMPATIBILE - CD-ROM

LEISURE SUIT LARRY V

Le "piccanti" avventure d'amore e di spionaggio di Larry, uno dei personaggi più esilaranti della storia dei videogiochi.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - 640 Kb RAM - VGA - DISCO RIGIDO

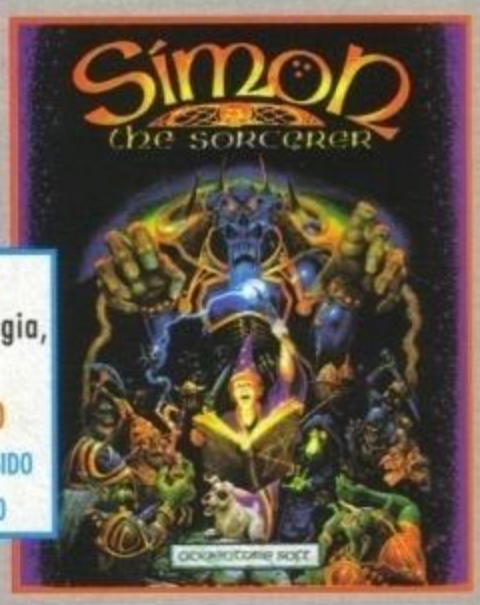


MORTAL KOMBAT

Un "picchiaduro" d'eccezione!

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - IBM PC & COMPATIBILE



SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna della magia, dell'umorismo e della comicità.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

IBM PC & COMPATIBILE - VGA / MCGA - DISCO RIGIDO

AMIGA 1 MEGA - Mouse Richiesto - AMIGA 1200

CHAMPIONSHIP MANAGER'93

Simulazione di calcio manageriale estremamente realistica e dettagliata. K VOTO 890

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA - Joystick Richiesto - IBM PC & COMPATIBILE 386 - VGA - RACCOMANDATI: 2 MEGA RAM, MOUSE

RICHIESTI: DISCO RIGIDO, DRIVER MEMORIA ESPANSA

URIDIUM 2

Uno 'spara e fuggi' sensazionale!

91% ("TGM OTTOBRE '93")

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA 1 MEGA

TURRICAN 3

Un gioco a piattaforme grandioso, l'atteso seguito di "Turrican II"!

910 (K OTTOBRE '93) 92% (TGM OTTOBRE '93)

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA

Computer

LEADER

DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEATRE OF DEATH

La preview dovreste averla già letta sul numero scorso, e sapere quindi di cosa sto parlando: del nuovo "wargame" (se così lo si può definire, capirete poi il perché) della Psygnosis. Aprite il fuoco, ragazzi!

Bene, visto che vi siete già sorbiti da poco l'anteprima scritta da mio fratello, allora posso tranquillamente infischiarmene e liquidarvi subito con il commentone finale, anche perché quanto scritto nella preview illustrava a grandi linee tutto quello che c'era da sapere del gioco. La tentazione sarebbe quindi quella di ripescarla, cambiare qualche frase, aggiungere un bel giudizio finale e cavarmela con poca fatica ma, si sa, il megaMAXimocaporedattore non permette questi sotterfugi di bassa lega (scherzi a parte, anch'io personalmente aborrisco queste prese in giro e non ho mai pensato di non scrivere la recensione. Al massimo ho sperato che venisse affibbiata a qualcun altro...).

Ma torniamo a Theatre of Death: come già ben saprete si tratta di impersonare un megagenerale che vuole conquistare il mondo per poi governarlo nel più spietato dei modi... ehm, no, non è esattamente così. Ricapitoliamo: il megagenerale persegue unicamente il migliore dei propositi: ci sono tre enormi zone da ripulire di terroristi e gentaglia varia e bisogna operare localmente tramite gruppi di commando.

Fortunatamente le tre enormi zone (o, per dirla in modo più comune, gli scenari) sono talmente vaste che qualche geniale stratega ha pensato bene di dividere le campagne in missioni: quindici per scenario. E il bello è che non vi sarà neanche necessario completarle tutte per passare allo scenario successivo (li elenco adesso: pianura verdeggiante, lande desertiche e distese innevate): il megagenerale si accontenta di una consistente superiorità bellica il che, tradotto in numeri, significa completare solo due terzi delle missioni disponibili (ergo: dieci su quindici). Alla fine dei tre scenari già citati (sorpresa, sorpresona) vi toccherà inoltre insegnare la buona creanza ad un pazzoide a cui la terra non bastava più e ha pensato bene di conquistare la luna: stavolta le missioni saranno solo cinque, ma aspettatevi di tutto!

E fin qui ci siamo. Dimenticatevi ora la logica di base dietro ad ogni simulatore "serio" o comunque logicamente valido, e dimenticatevi soprattutto il ben noto detto "live to fight another day" che sta a significare che si può anche fallire una missione, ma l'importante è portare la pellaccia a casa per poter affrontare nuovi futuri incarichi (non per continuare a vivere, sia chiaro!). Qua le cose sono un po' diverse! Nella stragrande maggioranza dei casi si tratta di trucidare ogni nemico: vi viene dato un numero di uomini prefissato per ogni missione (da uno a cinque plotoni generalmente di cinque uomini ciascuno) e che quindi non ha niente a che fare col numero di superstiti dell'azione precedente. Per il gioco questi irrilevanti particolari marginali non hanno la minima importanza: basta che uno solo dei vostri uomini ce la faccia e a lui va benissimo.

Ma entriamo nei dettagli: il programma consente due tipi di controllo (strategico e arcade) e la scelta è interamente vostra. Spesso volentieri ci si ritrova con due o tre plotoni dislocati in diverse sezioni dello scenario, con la conoscenza a priori di dove si trova il nemico (poco realistico ma, ahime!, è così). Il massimo del diver-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

timento è così quello di riservarsi un plotone da controllare manualmente e ordinare invece agli altri (tramite due semplici cliccate sulla mappa) di dirigersi sulla zona "calda". Cosa succederà in questo caso? I gruppetti comandati strategicamente si gestiranno da soli per tutto il viaggio (con tanto di tecniche "stealth" tipo nascondersi tra gli alberi o le case) e a ogni nemico incontrato si regoleranno secondo le vostre direttive predefinite (la standard è attacco, le altre sono difesa, esplorazione e ritirata). Voi, invece, avendo scelto di controllare manualmente un plotone, dovrete visualizzarlo su schermo, cliccare sul leader (l'omino verde) e mettervi in cammino: gli altri vi seguiranno più o meno ciecamente (se invece scegliete un soldato semplice (omino blu) comanderete solo lui.

Ma adesso è bene soffermarsi sui curiosi controlli via mouse. La posizione del cursore nella finestra "isometrica" gestisce lo scroll (cursore a destra e tutto si sposta a destra, ecc.), indipendentemente dalla pressione dei pulsanti; se poi il tasto sinistro è premuto ordinate al vostro uomo di dirigersi in un certo posto (tenendo quindi il cursore sufficientemente distante dal vostro uomo e il pulsante premuto potrete spostarvi in lungo e in largo senza alcuna fatica). Il tasto destro, invece, serve per aprire le ostilità: spara con l'arma selezionata (numero di uomini vostri, del nemico e arma selezionata sono tutti in basso a destra). La pressione di entrambi attiva poi i jetpack (che sono però disponibili solo nel livello lunare). Ma questi ultimi non sono gli unici mezzi di trasporto: ci sono anche camion, carri armati ed elicotteri a vostra disposizione; tutto sta a trovarli.

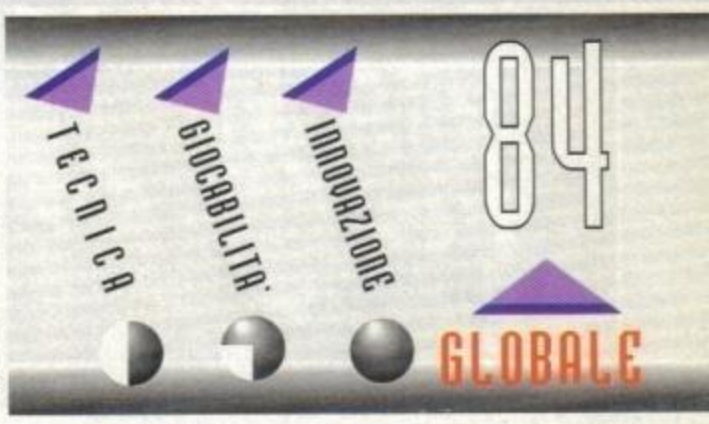
Ed è anche grazie a questi mezzi che ci si può divertire con molteplici possibilità di decesso: escludiamo a priori la splatterosa ma scontata morte da piombo e veniamo alle altre. Potete investire i nemici e godervi la pozza di sangue risultante, così come mandare volontariamente i VOSTRI uomini al creatore. Per esempio facendoli annegare in qualche fiume (dove vengono pure pappati dagli squali) o lasciandoli sprofondare nelle sabbie mobili, o far loro urtare qualche reticolo elettrificato o addirittura farli letteralmente disintegrare dalle granate lasciate da qualche aereo (o astronave) di passaggio.

Come vedete ce n'è per tutti i gusti. Non mi resta che aggiungere che in ogni missione ci sono alcune casupole pieni di rifornimenti, che in alcune è possibile chiedere il supporto aereo e che, soprattutto, un sistema di password vi permette di riprendere il gioco dall'ultimo incarico da voi portato a termine. E ora godetevi pure la guerra "giocattolo"!

G.B.

AMIGA

Se non sapessi che è della Psygnosis non ci crederei. Già mi ero accorto che simili maghi della grafica avevano da tempo cercato di spaziare verso nuovi orizzonti in cui lo sconvolgente impatto non fosse il requisito primario. Ma da qui ad immaginarmi un "giochino" come Theatre of Death ce ne passava. Okay, intendiamoci. TOD parte da un'idea tutto sommato non male: realizzare un simulatore bellico che non avesse niente a che vedere con certi mattoni supercomplicati lenti e semiingiocabili, anzi molto più vicino ad un divertente shoot'em up. Insomma, una sorta di Air Support dei poveri con un po' di azione in più e tante, tante chicche che possono piacere solo a giocatori che detestano tutto ciò che è serio. Il risultato è questo Theatre of Death: grafica isometrica a soli 16 colori che definire passabile è a volte esagerato (io non l'ho ancora digerita pienamente), sonoro fortunatamente di tutt'altro livello, una giocabilità che pesa tutta sulle spalle di un povero mouse e una longevità tutta da vedere a seconda dei gusti dei singoli giocatori. In effetti il suo punto di forza è anche il suo punto debole: si possono tentare entrambi gli approcci (strategico o arcade), ma nessuno eccelle in modo particolare. Personalmente lo trovo fin troppo ibrido e quindi non ci passerò certo notti insonni a cercare di passare questo o quel livello, tanto più che mi sembrano più o meno tutti uguali: l'intelligenza artificiale non pare sempre degna di chiamarsi tale. Altri probabilmente (in particolare smanettoni desiderosi di provare qualcosa di diverso) lo troveranno ideale per introdursi al complesso mondo dei simulatori bellici.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Il film più atteso dell'anno, il film più costoso di tutti i tempi, il film che ha frantumato tutti i record d'incasso in giro per il mondo... adesso è finalmente arrivato sul nostro computer, sarà all'altezza di una simile produzione?

Dinosauri a destra, dinosauri a sinistra, dinosauri sopra e dinosauri sotto, c'è chi ormai non li può più vedere (come BDM) e c'è chi ancora non li è andati a vedere (come il sottoscritto, in questo numero schiavizzato da Max in un modo senza precedenti), ma in ogni caso è innegabile che questi benedetti bestioni preistorici abbiano veramente subissato il mercato con gadget di ogni genere, dalle magliette alla cartaigienica (chissà se faranno anche gli Swatch come per Mario Bros).
Se devo essere sincero, ammetto che questa sera avrei preferito giocare a Frontier (e scusatemi se è poco), quindi potete immaginarvi il mio stato d'animo (Max stai attento quando cammini per strada, perché questa me la paghi!), ma visto che sono già le 23.00 e ho scritto a malapena un misero migliaio di caratteri, è meglio che mi dia una mossa e incominci a parlarvi di questo tanto atteso Jurassic Pest (ahem, quello è Gon, ma con tutti sti dinosauri c'è di che confondersi).
Cominciamo col dire che l'area di gioco ricorda moltissimo quella si Chaos Engine, visuale simil-isometrica dall'alto, per farla breve. Il vostro personaggio principale sarà così impegnato in una serie di livelli a difficoltà crescente, alcuni dei quali (gli ultimi) sono in addirittura in visuale 3D (avete presente Ultima Underworld, no?).
Il gioco ha delle notevoli trovate, superare ogni livello richiede un discreto uso di materia grigia, non basta infatti sparacchiare con l'elettrofucile a qualche dinosauro, ma serve qualcosa di più; prendiamo ad esempio il terzo livello, lo scopo è quello di salvare i bambini rimasti imprigionati sul ciglio di un precipizio e la zona del parco dove si svolge la vicenda è il recinto dei Triceratopi, che fare? Semplice (a dirsi), basta raccogliete tutta la frutta sparsa per lo stage, quindi approfittare dei Triceratopi adulti usandoli come sfondamuri; per far ciò dovrete lasciare dietro di voi la frutta raccolta in modo da farvi seguire dai bestioni, quindi una volta giunti a un muro basterà spostarsi al momento giusto e... batabradam (tipico rumore di muro che cade in frantumi)! Potrete passare.
Tornando nello specifico, troverete sparsi per il parco alcuni sensori che potrete utilizzare per interfacciarvi con il computer principale (ma è Unix, lo conosco! Come tutte le bambine del mondo del resto...); tramite questi sarà semplice manipolare l'apertura di porte e cancelli, inoltre potranno essere visualizzate varie informazioni di carattere generale e, cosa importantissima, la mappa di gioco.
Una delle sezioni più interessanti è quella situa-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ta al quinto livello, lo scopo è quello di recuperare i bambini (tanto per cambiare) che si stanno nascondendo dal terrificante Tirannosauro Rex, tutto lo stage è pieno di gallimini impazziti che scappano da tutte le parti e voi dovrete stare attenti a non finire investiti dai branchi che vi vengono incontro a velocità sempre crescente; quando pensate di avercela fatta ecco spuntare il megamostromassimo (nel senso che assomiglia a Max quando è seriamente arrabbiato), il signor Tirannosauro in persona che, tutto contento di vederci, incomincia a correrci dietro per dimostrarci la sua TOTALE amicizia... per evitare una brutta fine dovrete utilizzare un limitato numero di bengala che distrarranno momentaneamente il dinosaurone, nel caso non sarete abbastanza scaltri finirete con ogni probabilità in pasto al caro estinto che del

comunque inopportuno, sia per quanto concerne la tecnica di programmazione, sia per quanto riguarda la profondità: questa parte finale del gioco è infatti quasi totalmente dedicata all'attivare e al disattivare vari interruttori che serviranno principalmente a togliere la corrente al parco.

Mirko "TMB" Marangon

resto dopo 65 milioni di anni ha una discreta fame!
Oltre all'usuale visuale isometrica ora descritta, caratteristica dei primi livelli, vi è anche quella in 3D in prima persona. Tale introduzione è sicuramente un elemento valorizzante per l'intero gioco, dal momento che per la prima volta nella storia la classica licenza multievento della Ocean riesce a fregiarsi di modalità grafiche effettivamente diverse fra loro. Il paragone con Underworld è

PC

Questo Jurassic Park è stato una vera delusione, dopo tanta pubblicità, speravo in qualcosa di veramente stupefacente, invece siamo di fronte alla solita conversione della Ocean; graficamente non c'è nulla da dire, siamo ben oltre gli standard abituali del PC, la grafica a 256 colori si muove bene (lo scroll sembrerebbe andare sui 25Hz), gli sprite sono carini, ma i dinosauri, benché esteticamente ben fatti, camminano in maniera alquanto ridicola e poco credibile (per quanto possa essere credibile il movimento di un bestione estinto milioni di anni, non tutti si possono permettere il Silicon Graphics). Il sonoro è una delle parti meno convincenti dell'intera produzione: una stupida cantilena accompagna il nostro (diciamo vostro, io già lo odio) eroe attraverso tutti i livelli, gli effetti poi oltre a funzionare saltuariamente, non sono assolutamente nulla di speciale.
Ma la parte che più uccide una simile produzione è proprio la giocabilità, la noia subentra dopo qualche decina di minuti di gioco, girare per il parco senza l'aiuto di una miserissima mappa (ed escludo categoricamente di chiamare mappa quelle quattro linee disegnate dai vari terminali) è qualcosa di estremamente deleterio anche per le menti dei giocatori più resistenti.
In definitiva questo gioco è riuscito a farmi odiare i dinosauri, i bambini (che solo Dio sa come fanno a cacciarsi nei pasticci in ogni benedettissimo livello!) e il film di Jurassic Park, anche se non l'ho ancora visto. Magari non del tutto, ma io la considero un'altra di quelle licenze parzialmente sprecate.

ALTRI FORMATI

In arrivo, a brevissima scadenza anche la versione per Amiga 1200, che dovrebbe essere virtualmente identica a questa per PC. Poco più avanti è prevista anche quella per Amiga tradizionale. Entro la fine dell'anno potremmo invece mettere le mani su quelle per CD, non vediamo l'ora!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

PIU' DI 9000 LOCALITÀ - CITTÀ, PAESI.

DATABASE DI INFORMAZIONI SU: ALBERGHI, CAMPEGGI, RISTORANTI.

PIANIFICA AUTOMATICAMENTE I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER,IN MODO FACILE E VELOCE.

STAMPA CARTINE E DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

TI FA RISPARMIARE FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

ORA DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE WINDOWS!

PER INFORMAZIONI 0332/874341

Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3 Mb di spazio libero
- Scheda video Super VGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/870222** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/870782**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
2
zada Schianno

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ___ Tel. _____

☐ Autoroute Express Italia 149.000

☐ Autoroute Express Italia-Windows 199.900

☐ Autoroute Express Europa 149.000

☐ Autoroute Express Europa-Windows 199.900

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contrib

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

PC Leader

NEXT BASE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

FRONTIER ELITE II

Siete stanchi di girovagare all'interno di labirinti, campi da calcio, case stregate, circuiti automobilistici? I cieli del Medio Oriente, dell'Europa e dell'America Latina vi vanno stretti? Beh, che ne direste di guadagnarvi la pagnotta andando a spasso per la galassia? TUTTA la galassia?

Il nonno-tipo con il quale la nostra civiltà è abituata a trattare è una figura ben definita: si tratta, di solito, di una persona d'età abbastanza avanzata che può assumere un qualsiasi comportamento e che comunque quando viene incontrato ha sempre e costantemente le tasche piene di caramelle da regalare ai nipoti. Nel futuro, e cioè circa nel 2400 (tutta la vicenda inizia il 31 dicembre del 2399... Ma tutti in questo periodo devono essere ambientati i giochi che recensisco questo mese? Vedi Iron Helix), i nonni a quanto pare si possono permettere di regalare ai "nipotini" intere astronavi, complete di iperguida, missili a ricerca, un cannone laser e soldi a sufficienza per darsi al commercio. Francamente preferisco questo alle caramelle, eppoi i viaggi nello spazio non fanno nemmeno venire la carie.

Il nonno di cui stiamo parlando è nientepopodimenoche il comandante Peter Jameson, il protagonista del vetusto Elite, l'immane successo spazial-mercantilistico di qualche anno fa. Sfortunatamente, l'astronave e i soldoni non sono stati estratti dalla tasca della giacca durante una visita al parco assieme al caro vecchietto (e sarebbe stato abbastanza difficoltoso), ma sono stati forniti a voi e ai vostri numerosi cugini (tutti i nipoti di Jameson) dagli avvocati di quest'ultimo secondo le disposizioni contenute nel suo testamento. Ebbene sì, il caro vecchio scavezzacollo ha avuto un breve scambio di idee con qualcuno e ha finito i suoi giorni in mezzo ai rottami del suo veicolo sulla superficie di un pianetino sperduto.

Allora, che si dice di bello? Dopo la triste notizia (il vecchiardo non l'avete mai conosciuto, ma va bene lo stesso) vi ritrovate sulla superficie di Merlin, uno strano pianeta del sistema Ross 154, insieme al vostro Eagle Mk I e a qualche spicciolo nel portafoglio. Che fare? Davanti a voi ci sono innumerevoli possibilità: potreste darvi al commercio interstellare di beni più o meno legali, potreste fare il pony express, il tassista, il pirata, il contrabbandiere, il cacciatore di taglie, il mercenario, l'esploratore... Fondamentalmente, potrete decidere di fare qualsiasi cosa con il vostro caccia, tenendo bene in mente lo scopo principale della vostra esistenza (perlomeno in Frontier): fare un pacco incredibile di soldi ed essere rispettato e/o temuto dall'intera galassia. Credete di aver qualche minuto da dedicare a questo compito? Bene.

Qualsiasi sia la carriera che intendete intraprendere, la vostra attività si svolgerà quasi interamente nei vari astroporti e stazioni spaziali disseminati per tutta la galassia. Sia che decidiate di scendere su un pianeta o di attraccare a uno degli enormi mostri di metallo che galleggiano intorno ai corpi celesti, tutto quello che dovrete fare per decidere la merce da acquistare o l'incarico da svolgere sarà collegarvi alla rete di computer e pigiare un paio di pulsanti. Qui potrete controllare i prezzi dei vari prodotti (differenti da sistema a sistema), leggere le varie proposte di lavoro (omicidio, ricerca di informazioni, consegna di pacchetti, passaggi a persone, missioni a carattere militare e così via), riparare la vostra nave da eventuali "gibolli" procurati

THE GAMES machine

STAR PLAYER 90-94

http://www.oldgamesitalia.net/

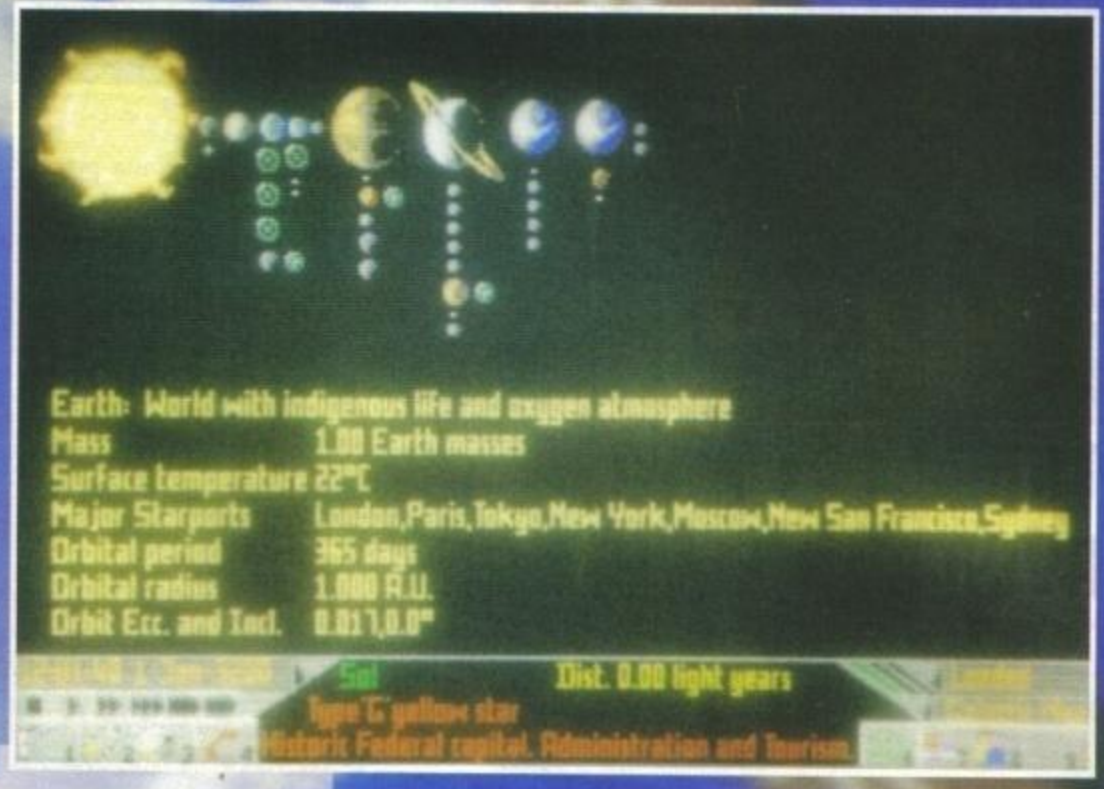
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TMB

L'abbiamo atteso per anni, ma ne è valsa la pena, Frontier è il gioco più grande e spettacolare che abbia mai giocato sull'Amiga; sull'aspetto grafico c'è da rimanere a bocca aperta, altro che Epic! Questo è il vero spazio! Peccato che tutto quel dettaglio sia improponile su un Amiga al di sotto del 1200 (senza FastRam non è consigliabile andare oltre il dettaglio medio). L'unica cosa che scoccia veramente è il fatto che si parte con una quantità di denaro troppo esigua e i primi commerci sono relativamente poco redditizi.
A parte questo non si può non rimanere insensibili davanti ad un simile capolavoro di vastità che rimarrà indubbiamente nella storia.

dagli altri viandanti spaziali, potenziare il vostro mezzo o addirittura sostituirlo scegliendo da una vasta gamma di circa trenta navi, tutte quante rigorosamente costosissime (tranne uno, lo shuttle, che però non può avere carico, non può portare persone e non serve proprio a niente).
Per scegliere la vostra destinazione ed eventualmente curiosare un po' in giro senza spendere troppo in benzina avrete a disposizione una completissima mappa stellare, capace di riprodurre in maniera incredibile tutta la galassia con due rappresentazioni differenti. Il primo permette di visualizzare i vari quadranti contenenti i sistemi stellari ed eventualmente sceglierne uno come destinazione del prossimo salto iperspaziale, mentre il secondo mostra nel dettaglio TUTTI gli oggetti presenti all'interno dei sistemi stessi, astronavi, asteroidi e rottami inclusi. E' possibile addirittura passare dalla visualizzazione completa di tutte le orbite alla visione totale di una stazione spaziale continuando a pigiare il pulsante "zoom



SHIN

E' bello, bellissimo. Non mi è mai capitato di vedere un gioco che in così poco spazio, un dischetto che installato su hard disk occupa seicento kappa e qualcosa (salvataggi esclusi, ovviamente), racchiudesse delle potenzialità così elevate. E' immenso: la mappa da esplorare comprende centinaia e centinaia di diverse galassie, ognuna con le proprie stelle, coi propri mondi (e se fosse possibile atterrare su tutti?). E' funzionale, semplice, veloce (non velocissimo, ma veloce), offre tante di quelle possibilità che così non ne avevo mai viste e riuscire a scoprire ogni singolo dettaglio sarà realmente impossibile (o quasi). David Braben sei un mito.

in"... Incredibile! Ma non è tutto: come si fa a sapere se il cargo in vostro possesso sarà bene accetto nel sistema che state per raggiungere? E come si fa a sapere che genere di accoglienza riceverete? Niente paura: con la semplice pressione di un tasto apparirà la situazione dell'import-export, la situazione sociopolitica e tutti i dati fisici di ogni singo-

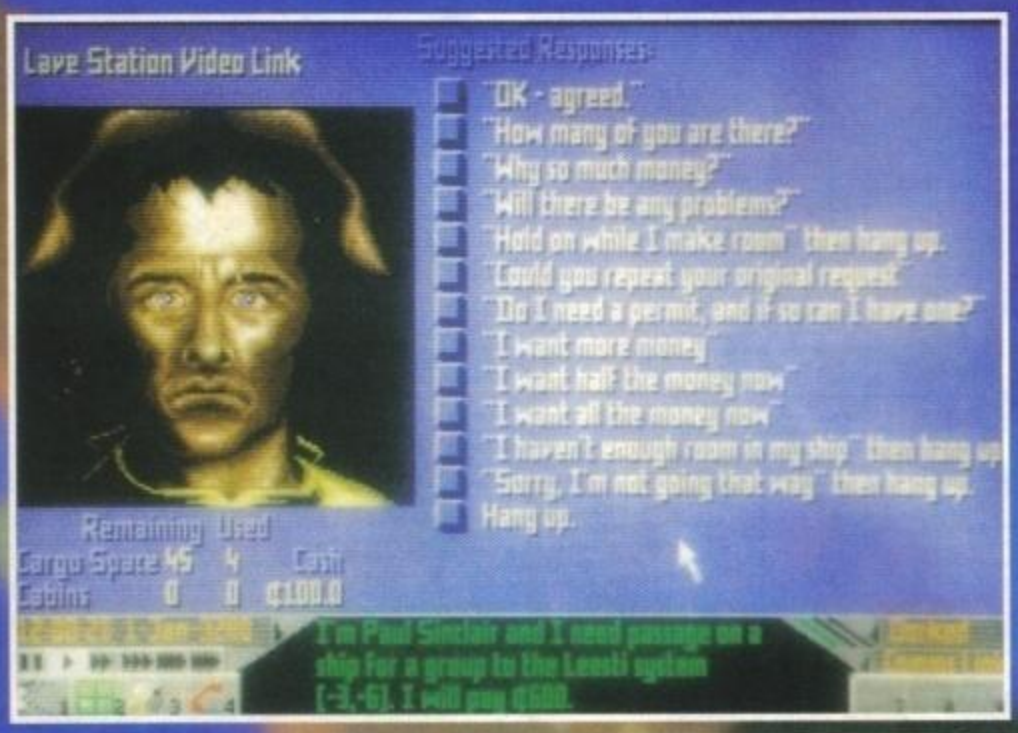
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

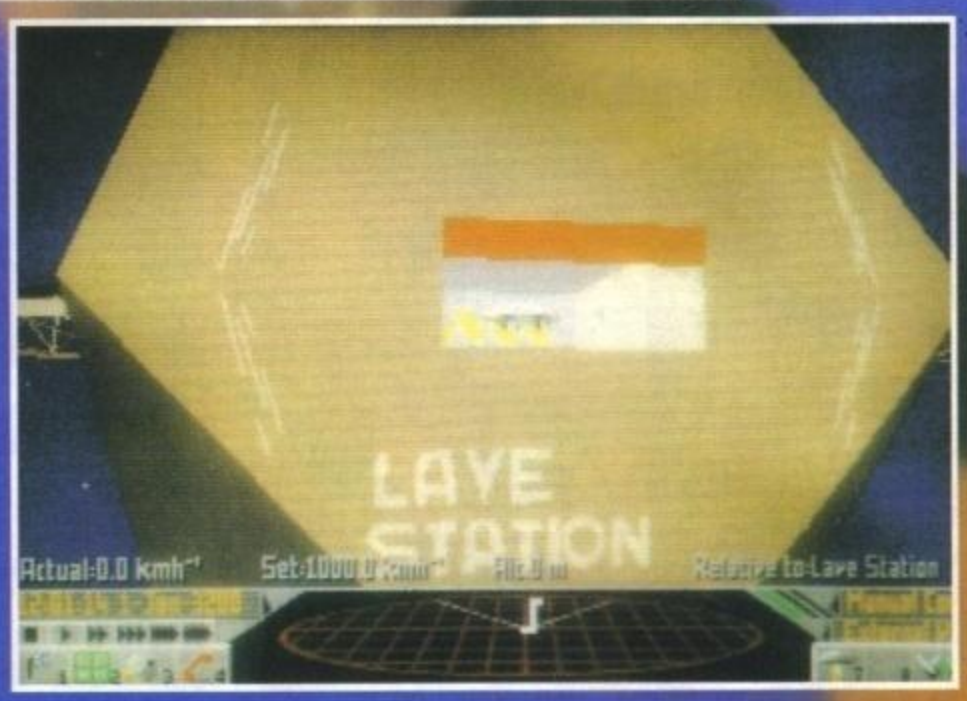
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

BDM

Come da previsioni Frontier si rivela molto più vasto e curato del concorrente Privateer della Origin; la sensazione di vastità che questo gioco infonde è grandiosa, la mappa immensa e le locazioni (per adesso) abbastanza varie vi faranno venire voglia di spingervi oltre per vedere "cosa c'è dopo".
Ma un gioco per definirsi tale deve anche essere divertente e Frontier riesce a impressionare anche sotto questo punto di vista grazie a un realismo veramente notevole; qualche difetto continua a persistere (come in tutti i giochi d'altronde), il cruscotto sempre uguale mi è sembrato troppo funzionale e il sistema di navigazione è abbastanza complicato da gestire nelle prime partite.
E sottolineo le prime partite perché una volta fatta la mano comincerete a girare l'universo senza problemi.
Un'esperienza ad ogni modo imperdibile (se avete almeno il 1200 con un po' di FastRam) essendo la naturale evoluzione del grande Elite...





lo corpo celeste. Un database impressionante, e tutto sotto la punta delle vostre dita.
Insomma, alla faccia dell'eredità! Il caro Jameson vi ha regalato una galassia intera... Saprete farne buon uso?

Marco Auletta

AMIGA

Non ci posso credere, dopo tanto aspettare è finalmente giunto tra noi... Sin dal principio, Frontier si presenta benissimo con una scatola bella pesante zeppa di documentazione (manualone di gioco, raccolta di racconti previ e una specie di almanacco che parla dei sistemi stellari più importanti). Al termine del caricamento (unico, tra l'altro) ci attende poi una stupenda sequenza introduttiva, rovinata solamente dall'aggiornamento della grafica a tratti non eccelso (provato su un 1200). Subito dopo... Beh, subito dopo c'è il gioco vero e proprio, che credevate?
Imparare a giocare a Frontier non è semplicissimo: il manuale pur essendo di taglia rispettabile è tremendamente incasinato, fortunatamente cercando un po' si trova una missione "già risolta" spiegata in ogni suo passo, cosa che aiuta a fissare i concetti di base. Un'altra pecca della manualistica è la mancanza di spiegazioni delle opzioni iniziali: mentre quelle relative al caricamento della posizione salvata sono autoesplicative, quelle per scegliere il punto di partenza sono "da sperimentare", e l'ho capito a mio danno, dato che sono riuscito a passare un intero quarto d'ora a bestemmiare all'Amiga perché non mi attivava l'autopilota... per poi scoprire che era "in regalo" solo con la prima opzione. Continuiamo con i difetti (tanto i pregi sono famosi già da tempo): la tastiera spesso e volentieri non risponde ai comandi e si è costretti a passare al mouse per le varie opzioni, le icone sono strutturate nella maniera più incasinata possibile (è praticamente la stessa concezione di Elite, che ha i suoi anni) e si fa casino ogni due secondi, il sonoro è abbastanza scarsino essendo costituito da effetti sonori banalissimi e musiche davvero brutte (tranne quella ufficiale di Frontier che è carina) e infine il sistema di guida è esageratamente realistico. Dico esageratamente, perché noi comuni mortali avremmo tranquillamente preferito il modo "punta e vai" tanto adatto ai sempliciotti piuttosto che quello inerziale megacomplicato e soprattutto scomodissimo. Ci sono poi altri fattori minori, come l'autopilota che di tanto in tanto tenta di passare attraverso i pianeti per raggiungere le città più lontane e che punta quasi puntualmente verso le pareti della stazione spaziale piuttosto che verso il portellone d'accesso... Se ignorate tutto questo, Frontier rimane uno stupendo, immane e complesso gioco "alla Elite" (bella forza), fornito di una quantità di poligoni incredibile, una grafica davvero accattivante e una durata potenziale pressoché illimitata. E quando vi capita di nuovo la possibilità di esplorare un'intera galassia?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

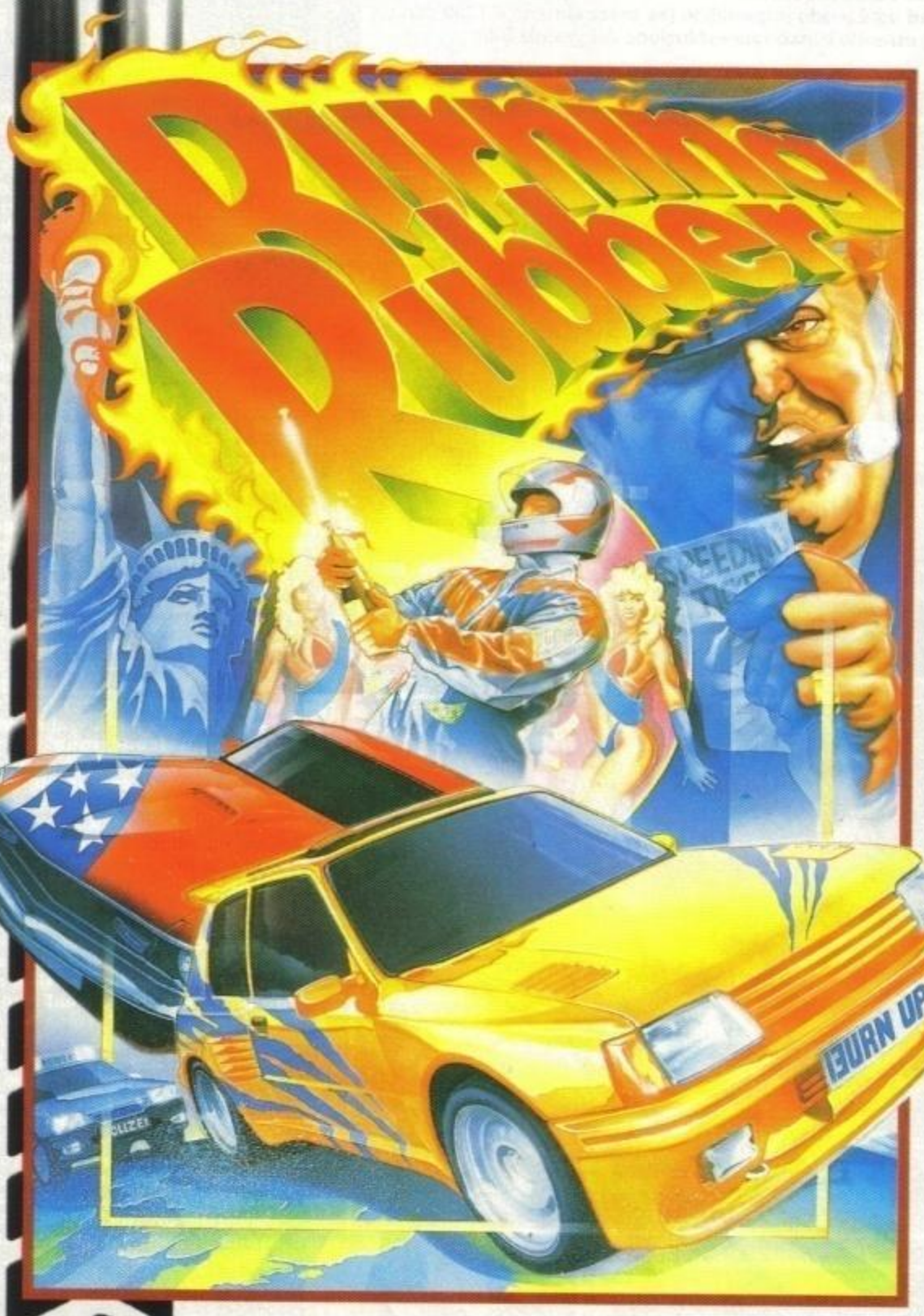
http://www.oldgamesitalia.net/

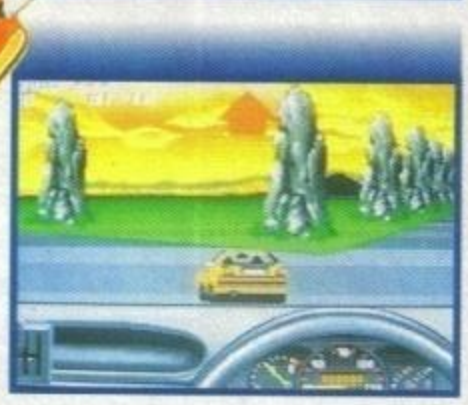
E' VELOCE, E' PERICOLOSA ...E' ILLEGALE!

E' un'entusiasmante corsa all'ultimo respiro!

Attraversa 6 territori europei e tutti gli Stati Uniti a bordo della tua fuoristrada.
Scegli i percorsi più veloci e batti sul tempo i tuoi avversari.

Accendi il motore, tieni il piede sull'acceleratore, non fermarti di fronte agli ostacoli e, infine, ***gusta il sapore della vittoria.***





LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Simon the sorcerer

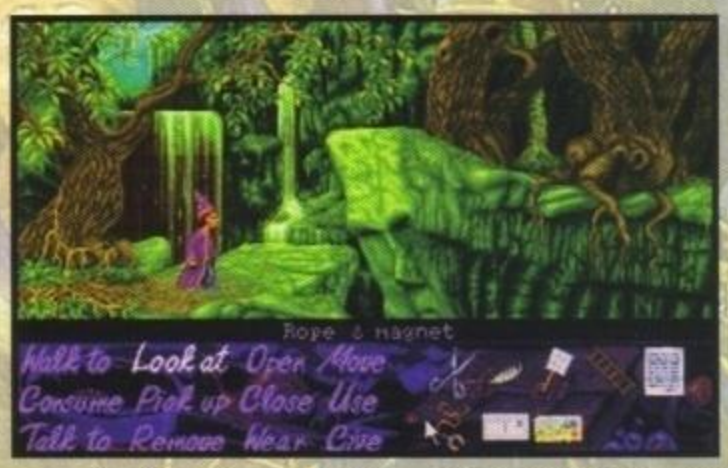
THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Tutto giaceva nell'oscurità più completa. Si poteva solo scorgere in un angolo della stanza un tenue barlume e la sagoma di uno strano individuo. I suoi movimenti, in mezzo a tutti quegli alambicchi, erano veloci, calcolati, quasi disumani. Quando il riflesso rossastro di un'orrida sostanza che ribolliva in un matraccio si riflettè sul muro, scorsi il suo volto diabolico e udii nello stesso momento una cupa litania. Il rituale magico era appena iniziato...

Cosa sappiamo veramente della magia e in generale di tutte quelle scienze denominate, forse impropriamente occulte? Sì, quelle dottrine tanto amate dagli uomini medioevali e tanto deprecate dagli intellettuali illuministi, che incantarono per secoli e continuano ad incantare l'intero genere umano. Ci fa forse sorridere, al giorno d'oggi, l'entusiasmo con il quale gli alchimisti del Medioevo si applicarono per raggiungere l'ardito sogno di trasformare il piombo in oro... ma dobbiamo anche ammettere che essi, pur nella loro rozzezza, anticiparono di un bel po' di secoli, almeno dal punto di vista concettuale, l'esperimento di Ernest Rutherford che realizzò la tanto agognata trasmutazione degli elementi, non cambiando il vile piombo nella materia aurea, bensì l'azoto in ossigeno. Qual'è quindi il sottile confine che separa la scienza ufficiale dal quella "popolare"? Domanda questa forse senza un risposta... Bhe, devo ammettere che mi sono dilungato un po' troppo in questa discussione, anche se ormai sapete che mi piace prendere le cose alla lontana, ma la discussione non era dopo tutto tanto fuori luogo, anzi tutt'altro, visto che questa nuova avventura grafica della neonata Adventure Soft ha molto a che fare con maghi, streghe, incantesimi e intrugli vari. Un'avventura, insomma, che vi catapulterà in una dimensione fantastica, dominata dalla magia. Siete pronti? OK, allora partiamo con la trama! Dunque, dunque, tutto iniziò nel giorno del dodicesimo compleanno di Simon, un ragazzino tanto scalmanato quanto intelligente, con il pallino della magia e dei giochi di prestigio. In quel clima così sereno di festa, la sua casa era infiammata dalle grida assordanti dei suoi amici che erano giunti là per festeggiarlo e per partecipare al party che il nostro protagonista aveva organizzato.

ATTENZIONE!

La versione qui recensita è quella in inglese, già disponibile in tutti i negozi, ma entro breve tempo dovreste poter mettere le mani anche su quella interamente in italiano realizzata dalla LEADER, , testo su schermo e manuale. Da non perdere assolutamente.



Ad animare l'atmosfera già di per sé infuocata di quel caldo pomeriggio, c'era anche un mago, Marvelo (Marvelogiuro che i trucchi nun li sà fà!). Sapete, quei prestigiatori da strapazzo... Sì, quelli che tirano fuori dal fantomatico cappello con il doppiofondo orribili conigli di peluche e che rompono le scatole per mezz'ora che faranno lievitare proprio davanti a voi un oggetto quando poi ecco apparire il classico filo di nylon con tanto di nodino...
Conclusa così la performance a dir poco penosa del nostro Marvelo, seguita dal lancio di numerosi oggetti contundenti e ortofrutticoli di varia specie, la festa raggiunse il suo punto culminante: lo spegnimento delle candeline con il tradizionale "Happy Birthday to you!" e la conseguente formazione della classica cappa di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Simon the Sorcerer

smog causata dal fumo delle candeline spente sulla testa del povero festeggiato che, afflitto da un principio di soffocamento cardio-respiratorio solitamente, viene portato al pronto soccorso nella sezione "incidenti da compleanno". Per fortuna le cose andarono diversamente per il nostro prode Simon che spense senza problemi le candeline ed espresse il suo desiderio, cioè possedere un bel Gameboy nuovo di zecca per sfidare gli amici al suo gioco preferito: Tetris. Ma improvvisamente l'atmosfera di questo momento solenne venne interrotta dal suono fragoroso del campanello; andando ad aprire il ragazzo trovò sulla soglia di casa un tenero cagnolino avvolto in una carta risplendente, un tenero cucciolo che colpì talmente l'animo sensibile di Simon che senza pensarci un attimo lo adottò.

Chippy, questo è infatti il nome del cane, stringeva però tra le fauci uno strano manoscritto ricco di misteriose inscrizioni che il ragazzo fognò (nuovo verbo utilizzato per indicare l'azione specifica dell'imboscare in maniera disordinata e affrettata un oggetto) in soffitta. Ma il giorno dopo, andando a ripescare quel vecchio libro impolverato, Simon notò sulla sua copertina uno strano luccichio, seguito dall'irraggiarsi di una luce accecante che si trasformò in un varco dimensionale. Incuriosito dalla cosa Chippy vi si gettò immediatamente dentro e Simon, da bravo padrone, lo seguì senza pensarci due volte.

Inizia quindi così la roccambolesca avventura del nostro eroe, che si trova catapultato in una dimensione sconosciuta dove vivono maghi, streghe, folletti, orchi, troll e tutti quegli strani esseri tanto amati dalla letteratura fantasy. Quale è il suo compito? Ma chiaramente quello di salvare la bella maga Calypso (nota rivenditrice di gelati e ghiaccioli della zona...) rapita dal solito cattivone di turno, ovvero il perfido mago Sordid (Amplifon!). Ecco allora che inizia la vostra avventura tra mille ostilità e insidie, alla volta di un mondo ancora sconosciuto...

OK, partiamo subito con la descrizione del gioco vero e proprio, e mi scuso se mi sono dilungato un po' troppo nel racconto della trama che ho condito con particolari dementi più che mai.

Scommetto che qualche avventuriero poco aggiornato (che non abbia cioè letto la nostra intervista di quattro pagine comparsa l'estate scorsa, ndMax) sia trasalito nel vedere le foto di questa nuova avventura e in maniera particolare se si è soffermato nell'osservare l'interfaccia utente, illudendosi quindi di leggere la recensione di un nuovo adventure della pluridecorata LucasArts, magari Monkey Island 3... vi piacerebbe ehhh?!? E invece no. Bisogna ammettere che c'è una marcata somiglianza tra l'interfaccia di interazione dei due Monkey Island e questa di Simon the Sorcerer, un'analogia causata sia dal fatto che ci troviamo di fronte a un interfaccia basata sul medesimo sistema di verbi e sia per lo stile grafico con il quale i programmatori li hanno realizzati. Evitando inutili polemiche a riguardo, posso subito dirvi che Simon the Sorcerer si propone come un prodotto assolutamente originale, che si rifà sicuramente ai due capolavori "pirateschi" della Lucas tanto quanto una qualsiasi altra avventura realizzata in maniera magistrale, ma senza dimenticare anche che l'ambientazione e il background nel quale il protagonista si muove è molto più simile a realizzazioni come The Legend of Kyrandia della Westwood o alla serie-telenovela dei vari King Quest.

Già dalle prime battute potrete assaporare la prorompente demenzialità che il gioco contiene, demenzialità che traspare in maniera particolare dai dialoghi ricchi peraltro anche di una marcata dose di ironia. Molto simpatico e senza dubbio ottimamente realizzato è il protagonista, Simon, che nell'avventura indossa il costume tipico del mago con tanto di veste lunga e cappello alla Merlino. L'area di gioco

risulta divisa in tre sezioni principali; la prima è occupata dalla finestra grafica vera e propria all'interno della quale si può visualizzare la locazione corrente, la seconda dalla rappresentazione degli oggetti posseduti da Simon e la terza dall'interfaccia di interazione vera e propria; quest'ultima è costituita da dodici verbi (contro i nove di Monkey 2) tra i più consueti come "vai", "guarda", "sposta", "prendi", "usa" eccetera... Tirando fuori ancora il paragone con le avventure Lucas debbo dire che questa interfaccia risulta, rispetto quelle delle avventure del colosso americano, un tantino meno pratica, per una ragione molto semplice. Nei prodotti della software house di San Rafael quando ci si posiziona sopra un oggetto accade che automaticamente nell'interfaccia utente si illumina il verbo utilizzabile (cosidetto puntatore intelligente), particolarità questa purtroppo non presente in Simon the Sorcerer. Da apprezzare invece è il menu dei salvataggi che si trova tra gli oggetti posseduti dallo stesso Simon e si presenta sotto la forma di una simpatica cartolina.

C'è comunque un altro elemento che a mio giudizio risulta particolarmente interessante. Sempre nel menu degli oggetti posseduti è presente una cartina dell'intero territorio esplorato dal protagonista che vi permette di spostarvi velocemente da una parte all'altra, risparmiando così un sacco di tempo inutile. Una

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

cosa del genere era in ogni caso già presente anche in un'avventura che al giorno d'oggi si può considerare una vecchia gloria: sto parlano del mitico Cruise for a Corpse della francese Delphine. Vi ricordate che comodità?
Le ambientazioni sono poi qualcosa di veramente fantastico; i vari luoghi che avrete modo di esplorare sono quanto di più pittoresco e

caratteristico si possa chiedere. Tutte le immagini di questa bella avventura hanno infatti qualcosa di veramente speciale che concerne la loro realizzazione tecnica; come già anticipatovi qualche mese addietro ogni schermata è stata prima disegnata su carta da tre dei cinque

nalità" e tutti demenziali al massimo.
A tale proposito mi ha colpito in maniera particolare la figura del negoziante del paese; ho usato il singolare ma in realtà non è molto corretto perché si tratta di due gemelli siamesi con uno stesso corpo e due teste differenti, non solo nel senso fisico, ma anche in quello figurato! Ah, vi troverete inoltre a discorrere con un...verme del legno che vi supplicherà di andargli a procurare qualche bel pezzettone di mogano e di teak da sgranocchiare. In questo caso è da apprezzare a mio parere la scelta degli sceneggiatori di non fare vedere il simpatico anellide, ma di collocarlo all'interno di un tronco che diventa così in qualche modo il personaggio vero e proprio.
In un gioco di ambientazione fantasy come questo non poteva certo mancare la figura del gufo saggio, sì, il solito volatile imbranatissimo al quale rivolgersi nelle situazioni critiche. Durante questa avventura potrete farvi dare qualche piccolissimo suggerimento dal rapace, che restando sempre molto sul vago vi potrà aiutare (chiaramente dovrete essere in grado di "leggere tra le righe") nella risoluzione di alcuni enigmi. Non si preoccupino gli avventurieri esperti, questo particolare infatti non pre-

artisti che compongono la Adventure Soft e quindi scannerizzata. Il risultato finale è sicuramente dei migliori.
Applausi anche per quanto riguarda i vari personaggi che incontrerete nel corso dell'avventura stessa, tutti dotati di una propria "perso-

giudica assolutamente il livello di difficoltà generale che è abbastanza elevato. Veramente una bella avventura, realizzata alla grande che vi terrà senza dubbio a bada fino all'uscita di qualche mega capolavoro della Lucas! OK, penso proprio di aver finito... EH!!... MA... CHE DIA-

VOLO SUCCEDE!!! PUFFFF!!! All right, ragazzi ho scoperto proprio ora che Max ha acquistato da un vecchio libraio, un volume sulla magia che si intitola "Come trasformare un redattore scapestrato nello sprite di un oscido elfo!" Ciriciao!!!

Daniele Lepido

PC

Devo ammettere che sono rimasto veramente entusiasta di questa nuova avventura dinamica per svariati motivi. Innanzi tutto per l'ottima realizzazione grafica che sfoggia l'uso di una VGA a 256 colori in una forma quantomai smagliante, poi per il sonoro molto intrigante, che però non raggiunge i livelli del sistema iMUSE della Lucas e soprattutto per l'intreccio magistrale della trama e degli enigmi. Questi ultimi in particolare sono stati strutturati in modo da creare un livello di interazione tra enigma ed enigma veramente incredibile.
Ma c'è un altro elemento che mi ha esaltato non poco; per risolvere questa avventura dovrete fare affidamento alla vostra fantasia ed immaginazione senza preoccuparvi troppo del livello di razionalità contenuto nelle vostre azioni, ma cercando invece di usare più che mai il vostro "estro videoludico". Ci sono poi alcune chicche che penso meritino di essere citate; Simon the Sorcerer presenta una grande animazione di sfondo, vale a dire che in ogni schermata troverete un sacco di elementi che si muovono per rendere il tutto ancora più caratteristico e reale. Per esempio, accedendo ad alcune particolari locazioni avrete la possibilità di scorgere in lontananza un cervo maestoso fuggire, perché spaventato dalla vostra presenza, o un tenero lupacchiotto attraversarvi il sentiero o, ancora, un piccolo rapace volare in picchiata per afferrare con i suoi artigli affilati un topino. Sono tutti piccoli particolari che contribuiscono a creare quell'atmosfera tipica della foresta.
Mi è poi piaciuta anche molto l'animazione del protagonista stesso, che con quel suo incedere falsamente sicuro vi farà morire dalle risate. Per quanto riguardano i livelli di interazione e di giocabilità, posso dirvi che sono ambedue molto elevati, merito questo senza dubbio dell'interfaccia utente. Parlando invece di configurazione minima richiesta posso dirvi che andrà benissimo anche un 286, con almeno 570 K di RAM, un bel mouse e un hard disk con circa 10 Mega liberi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDEN

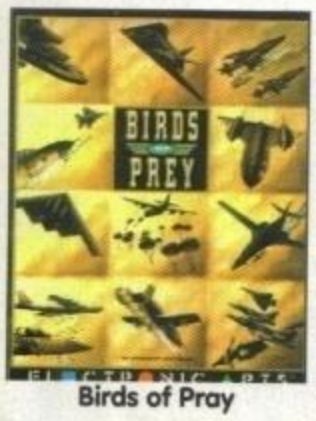
MS-DOS

Virtual Pilot

MACH 1

Top Star

Pc Fighter

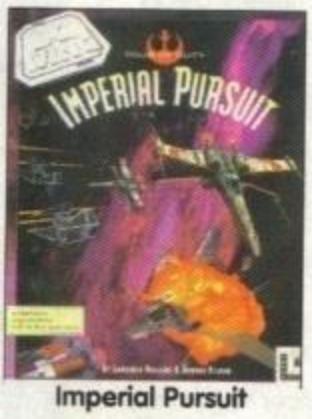


Birds of Pray

Titolo	Lire

Simulazione/ Adventure

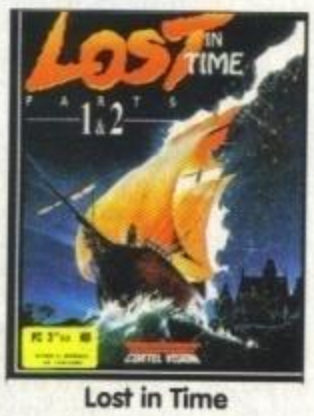
A-Train 99900
A-Train cost.Set 39900
Aces of pacific.....99900
Aces of Pacific Data 59900
Air Commander.....89900
Airbus A320.....99900
Alone in the dark ...109900



Imperial Pursuit

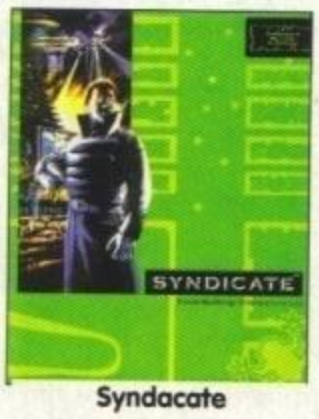
Amazon.....119900
Ancien. art of Sky..129900
Another World 79900
Ashes of Empire.....99900
ATAC.....99900
AV8B Harrier Ass. ...99900
B17 Fling Fortess 99900
Battle chess 400.....99900
Birds of prey 109900
Campaign.....89900
Car & Driver 89900
Castless II 89900
Championship M. 59900
Civilization 99900
Comanche Max O. 119900
Comanche Data .....
Cruise for a Corps..79900
Dark Half 89900
Darklands.....129900
Day of Tentacle.....119900
Dominium.....109900
Dragons L. 3.....99900
Dune.....79900
Dune II.....89900
Dylan dog.....79900
Dyna Blaster.....79900

Elvira 2 89900
Empire.....69900
Eye of Beholder II....69900
Eye of beholder III .....
F1 Grand Prix.....109900
F117 Night.....89900
F15 Strike eagle 3.109900
Falcon 3 109900
Falcon 3 Data D. 69900
Fascination.....59900



Lost in Time

Goblins 2.....79900
Grand prix unl. 79900
Great naval battle....99900
Gunship 2000.....89900
Gunship 2000 data..69900
Harpoon 1.2.1. 89900
Harpoon data d. 79900
Harpoon battle s.3...49900
Harpoon battle s.4...49900
Harpoon scen.edit...49900
Harrier jump jet 109900
Hook.....69900
Inca 109900
Incredible machine 109900
Indiana J. arcade 79900



Syndacate

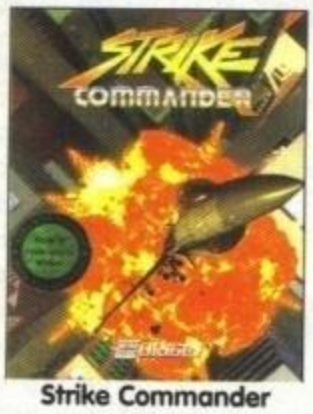
Indiana J. Fat of A. 109900
Jetfighter II data d. ..69900
KGB.....89900
King's Quest V 99900
King's Quest VI 119900
Laura Bow II.....99900
Legend of kyrandia..89900
Legend of valour ...109900
Loom 69900
Lord of rings II 99900
Maniac Mansion 79900
Mantis.....129900

Mario is missing 99900
Might & Magic IV ...119900
Moonstone 69900
Monkey island 89900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
NFL 69900
Pacific islands 79900
Pacific wars 119900
Police quest.....109900
Populous II 99900
Power monger.....89900
Quest of Glory 3.....99900
Red baron data d. ...79900
Rex nebular.....119900
Rome ad92.....89900
Sfide invernali.....79900
Sherlock holmes....109900
Shuttle 99900
Sim Ant.....89900
Sim Life 99900
Spce Quest IV 99900
Space quest V.....119900
Special Forces 99900
Star control II.....99900

V For Victory III

Star Treck 99900
Strike commander .129900
Stunt island 129900
Supership 59900
Supertetris.....89900
Task Force 129900
Test Drive III.....89900
Tex Willer 79900
The manager.....79900
The summoning 89900
Ultima IV.....129900
Ultima trilogy II 129900
Ultima underworld .129900
Ultima underworld2129900
V for Victory.....109900
V for Victory II.....109900
Veil of darkness.....119900
Waxworks.....89900
Willy beamish.....99900
Wing Commander2 .99900
X-Wing 129900

World tennis champ 79900
Yeager air comb.....79900



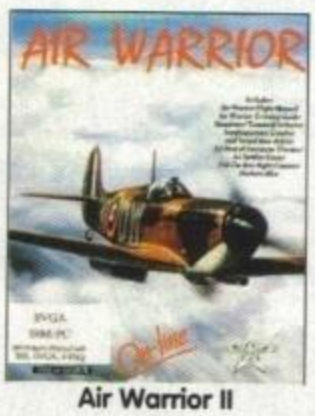
Strike Commander

Budget

Carrier command 24900
Crazy cars II 24900
Go for gold 24900
Golden axe.....24900
Knight force 24900
Indy last crusade 24900
Italia 90.....24900
Microprose Soccer ..24900
Murder.....24900
Out run 24900
Panza kick boxer.....24900
Pinball magic.....24900
Pitfighter 24900
Rack'em 24900
RBI 2 24900
Rick Dangerous 2....24900
Savage 24900
Starglider 2.....24900
Streetfighter.....24900
Super off road 24900
Wild street 24900

Arcade/azione

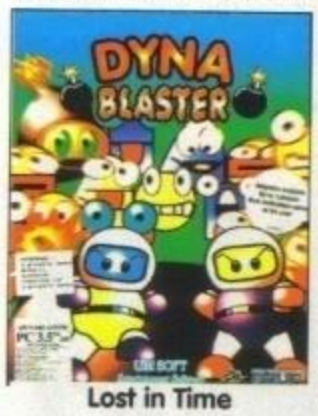
1st Chess tutor.....99900
3d World Boxing.....79900
3d World Tennis.....79900



Air Warrior II

American tail 89900
Arma letale 3.....49900

Catch 'em 49900
Cool Crock Twins....49900
Cool World 49900
Cover Girl poker.....69900
Crazy cars 3.....69900
Double dragon 3.....49900
Espana games 92 ...69900
Euro Soccer 49900
European Champ 9279900
Extasy 69900
Fire King.....99900
Gazza II.....39900



Lost in Time

Gods.....49900
Home Alone 2 89900
Humans.....59900
Joe & Mac 69900
Jhon madden II 109900
JP Papin's goal bu. .89900
Leeds United.....49900
Lemmings 2.....89900
Legend of Myra 59900
NCAA Basket 79900
Nicky Boom 79900
Putt Putt 89900
Robocop 3.....79900
Simpson 49900

Sleepwalker.....49900
Space Crusade 49900
Street Fighter 2 69900
Summer challenge ..79900

Lost in Time

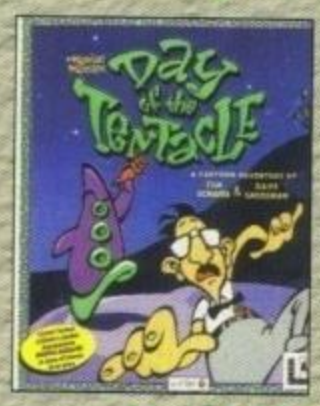
Super Cauldron.....49900
Trivial Pursuit 79900
Trolls 49900
Winter Sport 92 49900
Wreastling WWF 49900
Manchester United ..29900
Pro tennis tour.....29900

OFFERTISSIME & GIOCHI MS-DOS

Neuro Mancer 19900
Top Gun 9900
Star Fleet I.....14900
688 Attack Sub 19900
Chuck Yeager 19900
Phm Pegasus 14900
G.S.Bridge 9900
Battle Chess 19900
Empire 14900
W.Tour Golf 9900

Offerta Valida fino ad esaurimento Merce

The Day Of Tentacle



Gli Edison sono tornati Tentacolo viola l'ultima creazione del Dott.Fred, vuole conquistare il mondo solo tu puoi fermarlo. Viaggia attraverso il tempo con tre eccentrici personaggi in questa avventura grafica veramente stravagante in stile cartone animato e con più di 100 stupendi effetti sonori.

L.119.900

**** STREET FIGHTER II PC DISPONIBILE L.79.900 ****

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 -19:30 ORARIO CONTINUATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

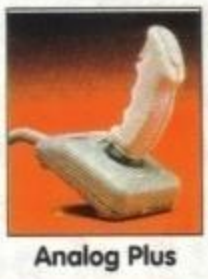
ZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

AMIGA

Mega Star

Super Charger

Super Star


Analog Plus

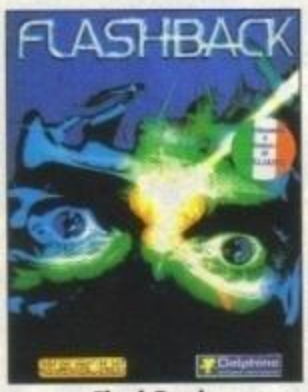
Bat Handle

Sting-Ray

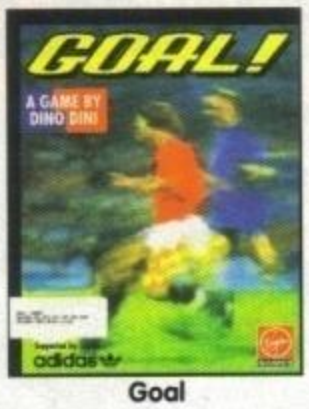
Titolo	Lire

Budget

Boxing manager 24900
Bubble bobble 24900
Carrier command.....24900
Crazy cars II 24900
Flimbo's Quest 24900
Gazza super socc....24900
Ghouls'n Ghosts 24900
Go for gold.....24900
Golden axe 24900
J.k.Squash.....24900
Knight Force 24900
Microprose soccer...24900
Murder 24900
Ninja Remix.....24900
Out run Europa.....24900
Panza Kick boxer 24900



FlashBack



Goal

Prince of persia 24900
Pro tennis tour 24900
Raimbow island.....24900
RBI 2 24900
Rick dangerous 2 24900
Robocop 2 24900
RVF Honda.....24900
S.Monaco GP.....24900
Savage 24900
Strider 2.....24900
Terminator 2.....24900
Turrican II 24900

Arcade/Azione

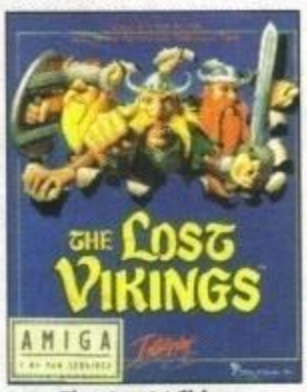
3d World boxing 69900
3d World Soccer.....69900
3d World Tennis 69900
Addams family.....39900

AMIGA CD 32

Caratteristiche Tecniche:
Processore: Motorola 68EC020 14Mhz.
Memoria: 2Mb Ram 32 bit, 1Mb Rom.
Uscite: RFAntenna, Videocomp., S-VHS, 2 Uscite Stereo.
Porte: 2 Joypad, Epansione MPEG FMV, Tastiera,Cuffia.

L.699.000
Disponibile.

Body blows 69900
California Games II..39900
Cattivik.....49900
Chaos engine 59900
Cool World.....49900
Dribbling 49900
Euro football C.....49900
Euro Soccer.....49900



The Lost Vikings

Extasy.....59900
Fire & Ice 49900
Fire Force 49900
Humans 59900
Joe &mac 49900
Liverpool.....49900
Leeds united.....49900
Lemmings 2.....69900
Lion Heart.....59900
Lords of time.....49900
Nicky boom.....69900

Nigel mansel.....59900
Nigel mansel A1200 69900
No second prize 59900
Parasol stars 39900
Piracy 69900
Retee!.....39900

Jurassic Park

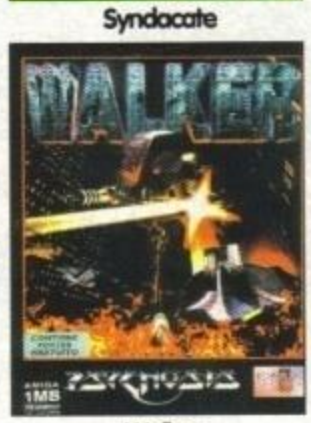
Robocop 3.....59900
Road rash.....59900
Roger rabbit.....69900
Sensible Soc.r 92/9369900
Simpsons.....39900
Sleepwalker.....39900
Sleepwalker A1200 .49900
Smash 49900
Street Fighter II.....59900
Striker.....59900
Super frog.....79900
Titus the fox.....49900

The acquatic game..59900
Troddlers 49900
Trolls.....49900
Universal monsters..39900
Waxworks.....89900
Winter Sport 92 49900
Wizkid.....39900
Wreastling WWf II....49900
Zool 49900
Zool A1200 59900

Simulazione

Advantage tennis.....69900
Air land e sea 79900
Airbus A320.....99900
Alcatraz 59900
Ashes of empire 99900
A-Train.....99900
AV8B Harrier Ass. ...89900
B17 Fling fortess ...109900

Syndacate



Walker

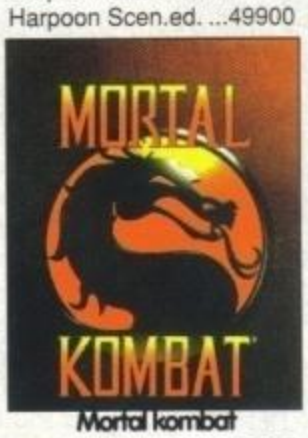
Battle of brittain 69900
Bill's tomato game ...59900
Birds of prey 69900
Black cript.....79900
Campaign 79900
Castles 69900
Centurion.....59900
Chaos engine 59900
Civilization 89900
Cruise for a corpse ..59900
Dylan dog 69900
Dark qeen.....89900
Dyna blaster 69900
Dragons lair III 89900
Dune.....69900
Elvira 2 79900
Fascination 59900

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO SU RICHIESTA.

E per ogni ordine potrai ricevere un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio.

Gobliins 49900
Gobliins 2 69900
Grand Prix 99900
Gunship 2000 59900
Harpoon 1.2.1.....79900
Harpoon batt. set 3..49900
Harpoon batt set 4...49900
Harpoon Scen.ed. ...49900



Mortal kombat

Hook.....59900
Indiana J. arcade.....59900
Indiana J fate of a..109900
Int.sport challenge ...59900
KGB.....79900
King Quest V 99900

Kid gloves II.....59900
Legend of Kyrandia .89900
Legend of Valur 109900
Loom 69900
Lotus III.....59900
Lords of ring 59900
Lure of templess.....69900
Monkey island 69900
Monkey island 2 109900
Monkey island 3 .....
Pool 69900
Populous II 79900
Populous world ed...49900
Power monger 69900
Power monger data .49900
Sfide invernali.....79900
Sim earth 89900
Steel Empire.....69900
Stratego.....59900
Supertetris.....79900
Sword of twilight 49900
Tex willer 69900
The bards tale 3 79900
The Carl Lewis 69900
The manager 79900
Tracon II 69900
Ween 79900

Tutti i prezzi si intendono iva inclusa
Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

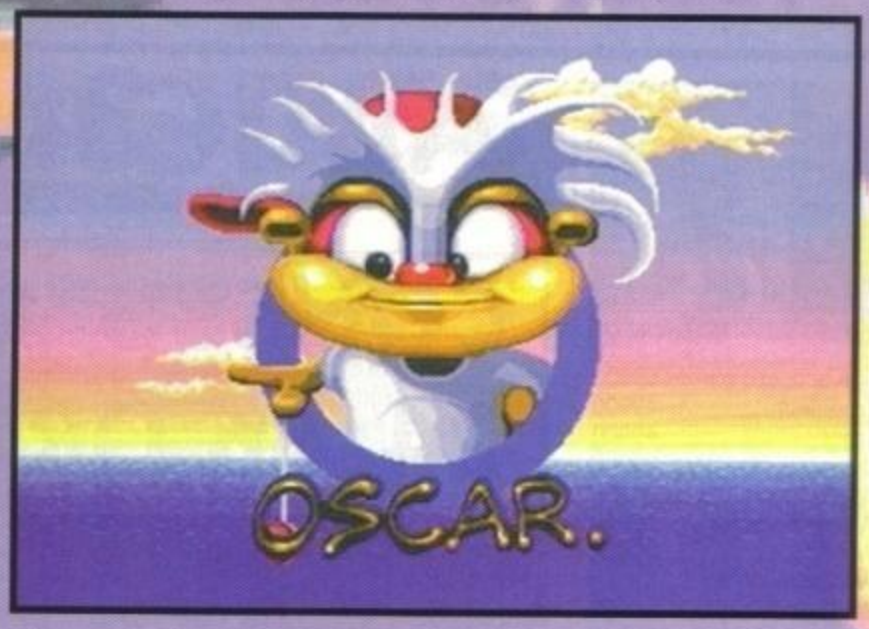
FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il più grande problema di una nuova console, o di un computer, visto che all'Amiga CD32 si potrà attaccare la tastiera, èlaconsiderazione o meno delle case di software (tutti sappiamo infatti che una console senza giochi non è altro che una scatola); per quanto riguarda questo più recente prodotto della Commodore, sembra proprio che goda già in partenza diquesta considerazione, e qui ne abbiamo la prima prova tangibile...

Vi ricordate di Trolls? Massi, quel platform game uscito per Amiga e PC poco meno di un anno fa e successivamente per Amiga 1200, che narrava la storia di un piccolo pupazzo che, non si sa bene per quale motivo, si animò nel laboratorio di un giocattolaio (questa storia mi ricorda qualcosa...) e si mise a girovagare per un mondo strano e coloratissimo al fine di salvare il pianeta dalla solita fine ingloriosa.

L'aspetto grafico era veramente accattivante, così come l'animazione dello sprite principale qualcosa di spassosissimo; anche i fondali erano realizzati egregiamente, racchiudendo in trentadue colori (256 se si parla del 1200) degli scenari fantasiosi e ricchi di particolari. E così, all'insaputa di tutti (ma tu senti quest'incompetente, e la Voce di Corridoio di qualche mese fa? NdMax), la Flair riprende le ottime routine del suo più grande successo personale di tutti i tempi, per realizzarne un seguito che non vorrebbe essere tale, ma in effetti lo è...

Cominciamo quindi a parlare più approfonditamente di questo Oscar, che attualmente è sicuramente uno dei titoli più interessanti già disponibili per l'Amiga CD32. Partiamo così da un parallasse come raramente se ne sono visti, fluidissimo e di un'accuratezza da lasciare semplicemente sbalorditi, anche gli sprite sono tutti di pregevolissima fattura, oltre che nuovi rispetto all'antenato di cui abbiamo parlato poche righe fa. Se infatti consideriamo i moltissimi nemici sparsi per l'area di gioco, non possiamo fare a meno di notare una quasi maniacale ricercatezza dei particolari, e un uso dei colori assolutamente appropriato, per l'ambientazione fantasiosa che caratterizza il gioco.

Passando invece alla descrizione dello sprite principale, posso cominciare col dirvi che le simpaticissime movenze che lo caratterizzavano il personaggio di Trolls, sono state ulteriormente migliorate, con l'aggiunta di frame di animazione e una maggiore fluidità, il risultato finale è ancora più "umano" agli occhi del videogiocatore.

Oscar avrà la possibilità di utilizzare due armi: la prima, quella che tra l'altro possiede sin dall'inizio della partita, è costituita dai piedi, con i quali saltare sulla capoccia dei cattivoni, distruggendoli dopo ripetuti atterraggi cervicali (in pieno stile Mario Bros), l'altra sarà uno yo-yo, che risulterà utilissimo non solo per eliminare i vari nemici, ma anche per distruggere muri nascondenti bonus di vario genere, e per

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

superare declivi altrimenti impossibili da oltrepassare.
Ma non finisce qui, girovagando per i vari stage, vi capiterà saltuariamente di trovare delle pozioni, le quali, a seconda del proprio colore, avranno su di voi gli effetti più disparati (come ad esempio la vostra temporanea scomparsa dal video, raccogliendo la pozione verde).
Uno degli aspetti di Oscar che maggiormente mi ha impressionato è stato il cambiamento che avviene quando si passa, con il proprio personaggio, dalla terra ferma all'acqua; sinceramente è molto difficile descriverne la qualità grafica, ad ogni modo posso garantirvi che di effetti così in un platform fa sempre piacere vederne.
Detto questo bisogna pur ammettere che Oscar presenti ancge qualche difettuccio. Il numero a volte eccessivo di esseri animati su schermo causa problemi di vario genere: innanzitutto, i moltissimi nemici che girovagano per gli stage si confondono molte volte con il background, mentre quando questo non avviene, vengono scmbiati per oggetti bonus e gli si va addosso a tutta birra con le conseguenze che tutti possono ben immaginarsi; è necessaria quindi un'estrema cautela, che non sempre va d'accordo con l'azione frenetica che dovrebbe accompagnare un titolo di questo genere. Per quanto riguarda invece la difficoltà, devo dire che è calibrata abbastanza bene, certo, il fatto che sia possibile visitare precedentemente gran parte dei livelli, limita un tantino la longevità, ma tutto sommato, dal momento che come gioco non è certo facile, sarebbe stato un peccato perdersi tutti bellissimi livelli a causa di un'eventuale (ma comunque molto improbabile) effetto frustrazione; ma non preoccupatevi, alcuni livelli non possono essere visitati, se prima non si è finito di raccogliere tutti i pupazzetti sparsi per quelli in cui si ha libero accesso, quindi anche la voglia di vedere mondi nuovi persisterà almeno finché non lo finirete.

Concludendo, non posso fare a meno di sottolineare come con questi primi titoli per Amiga CD32 si sia ufficialmente aperta una nuova era, che ci auguriamo di tutto cuore possa assicurare nuova prosperità ad una delle macchine da gioco più amata di tutti i tempi...

Raffaele Sogni

ALTRI FORMATI

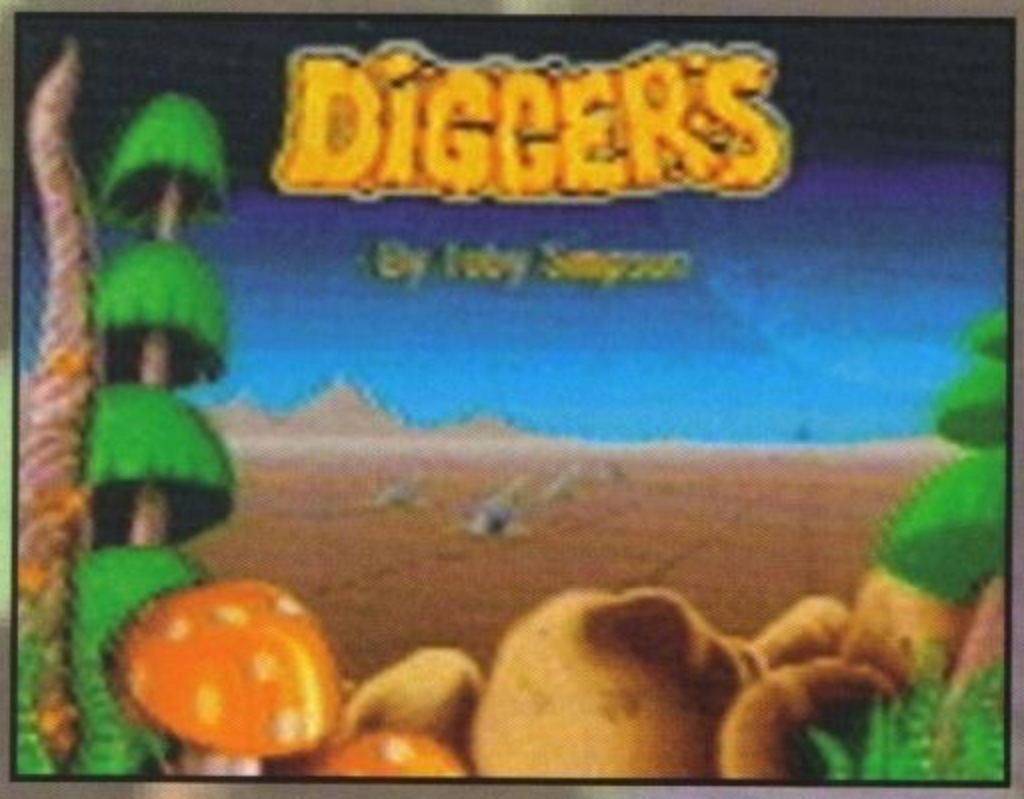
Oscar dovrebbe essere già disponibile, quando leggerete questa recensione, anche per PC e Amiga 1200. Da quanto abbiamo appena intravisto, la prima versione è di un livello leggermente inferiore, come qualità globale, mentre la seconda nel complesso equivalente a quella qui recensita.

CD32

Signori, questa nuova versione di Trolls, se così possiamo chiamare Oscar, è assolutamente grandiosa; graficamente siamo a livelli raramente raggiunti da un platform game: i vari sprite sono disegnati benissimo, mantenendo quello stile tutto particolare che caratterizzava la prima versione, per non parlare del parallasse presente in ogni livello, che vi garantisco essere quanto di più ben fatto e fluido ci possa essere.
La parte sonora non poteva che essere all'altezza del CD, avremo quindi delle musiche diverse per ogni stage e degli effetti sonori di altissima qualità (come ad esempio quando si raccolgono i pupazzetti o l'elefantone).
Per quanto riguarda i lievi appunti da fare, che non abbia già espresso nella recensione, credo che avrebbe fatto molto comodo la presenza di una mappa che segnalasse l'ubicazione dei vari pupazzetti, questo onde evitare di girare per ore alla ricerca dello stesso, e avendo sempre il dubbio di essere già passati da quella parte.
Se vi è piaciuto Trolls non perdetevi questo Oscar, e non perdetevelo nemmeno se vi piacciono i platform in generale. Difficilmente potrete rimanerne delusi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Yeah, yeah, yeah, avete visto che roba? Dico, Diggers per CD32, uno dei giochi più attesi degli ultimi anni... come dite, non l'avete mai sentito nominare prima d'oggi? Che brutta cosa la disinformazione...

Scherzi a parte non è che questo Diggers rientrasse nella mia personale lista dei titoli più attesi (lista che include Alien Breed 2, Star Trek e TFX, tutti per 1200 naturalmente) e devo confessarvi che se fosse uscito per 1200 o 600, probabilmente non gli avrei minimamente prestato attenzione, ma visto che questo prodotto è stato sviluppato per il nuovissimo CD32, non potevo far finta di niente, quindi ho immediatamente chiesto a Max di poter PROVARE il gioco; il guaio è che il nostro caporedattore non deve aver afferrato il verbo PROVARE, anzi, pare che l'abbia direttamente tradotto in RECENSIRE.
A questo punto ho tentato di rifilare il gioco a Raffaele, ma non c'è stato nulla da fare e alla fine mi sono arreso, visto che tra le altre cose Max mi ha minacciato di morte qualora non avessi completato l'articolo entro l'altro ieri (foto incluse); ho quindi definitivamente optato per buttare già ancora una volta quelle qualche migliaia di caratteri che fanno seguito.

La trama del gioco ricorda alla lontana quella di Dune II, infatti lo scopo è quello di estrarre più minerali possibili dalle viscere del pianeta Zarg, confrontandovi con gli altri tre gruppi in competizione.
Più minerali preziosi riuscirete ad estrarre, più crediti riceverete e questo si riperquoterà sull'andamento di gioco, dandovi la possibilità di comprare attrezzature più potenti. Queste comprenderanno barche, treni, esplosivi, ponti, macchinari per scavare in verticale e perforatori ad alta velocità.
Inizialmente potrete guidare un gruppo di cinque minatori a cui impartirete i vari ordini, potrete farli muovere, scavare in varie direzioni e raccogliere i minerali eventualmente trovati.
Fin qui nessun problema, infatti i casini iniziano quando uno dei vostri minatori va a finire nella galleria dei vostri avversari (basta una banale distrazione), a quel punto son dolori perché appena costoro si accorgeranno della nostra presenza faranno di tutto per massacrarvi di botte e non solo, entreranno nella nostra rete di condotti cercando di fregarvi i minerali.
Il secondo problema sono i mostri che spesso e volentieri vivono nelle cave, questi esseri, tutt'altro che amichevoli, non gradiranno per niente la vostra presenza; comunque non tutti sono aggressivi, alcuni infatti vi attaccheranno solo se li disturberete più del dovuto (bella consolazione!); tra l'altro questi fetentissimi mostri (generalmente piccoli Godzilla, Ghoul e alieni più o meno viscidi) sono a guardia dei

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

TRIBULIAMO CON LE TRIBU'

Bien, le tribù di Diggers sono quattro, ognuna con differenti caratteristiche che adesso vi andrò a descrivere:
HABBISH: Assomigliano ai Jawa di Guerre Stellari, ma sono molto più intelligenti, pare che abbiano addirittura il potere di teletrasportarsi; il loro punto di forza è nello scavare enormi tunnel senza mai stancarsi, peccato che se li lasciate per troppo tempo inattivi tendano a spazientirsi e a non rispondere più ai vostri comandi.
GRABLINS: veramente dei lavoratori instancabili, possono scavare senza mai fermarsi e ad una velocità decisamente impressionante; hanno la capacità di infilarsi in cunicoli molto stretti, ma sfortunatamente non sono assolutamente in grado di difendersi dagli attacchi dei nemici.
QUARRIORS: cattivi, feroci, combattono senza pietà, non temono nessuno, hanno capacità eccezionali di sabotaggio e sanno usare la dinamite come nessun altro, insomma dei tipi di cui si deve aver paura (se ce li avete contro); come controparte sono incredibilmente lenti nello scavare, ma non si può aver tutto dalla vita.
F'TARGS: queste strane creature verdi sono indubbiamente il jolly di tutti e quattro le tribù, dispongono infatti di una buona capacità nello scavare, nel combattere e non di meno una discreta resistenza fisica.

tesori più grossi, quindi dovrete cercare di ucciderli senza però restarci secchi!
Ok, adesso parliamo un po' del gioco, appena inserito il CD-Rom nel CD32 il dischetto incomincia girare, poi si accende il laser, dopo... ok, lasciamo perdere questa parte e passiamo direttamente all'introduzione; dopo qualche secondo apparirà un'animazione che dovrebbe dare l'idea di una scavatrice che perfora le viscere del pianeta e bisogna ammettere che nonostante si usino solo dei semplici punti per rappresentare la sensazione di movimento, il risultato generale non è affatto male.
La cosa più bella rimane senza dubbio la colonna sonora proveniente direttamente dal CD, veramente molto, ma molto bella (quasi quanto quella al pianoforte di Pinball Fantasies) e ciò dimostra un sincero interesse nello sviluppo del gioco da parte della Millenium che non si è certo risparmiata in questo senso.
Dopo poco la voce del narratore vi esporrà in quattro lingue la storia del gioco, se la lingua scelta nel menu del CD32 non rientrasse tra quelle precisate (per l'esattezza, inglese, tedesco, francese e spagnolo), vi dovrete accontentare dell'inglese, ma fortunatamente il gioco vero e proprio prevede l'italiano (una volta tanto!).
Le schermate accompagnate dal commento (anche questo da CD, quindi ZERO fruscii) sono veramente d'alto livello, tutte a 256 colori e con uno scroll favoloso (probabilmente ad incrementi di un quarto di pixel), peccato per le animazioni che, in tutta sincerità, potevano essere curate decisamente meglio.
Appena vi sarete gustati pienamente l'introduzione, passerete alla schermata delle opzioni dove potrete scegliere il tipo di scavatori che utilizzerete durante il gioco e il livello da cui incominciare (ve ne sono 34 e vi assicuro che non sono pochi).
Appena entrati nel vivo dell'azione (si fa per dire, visto che di azione ce ne è ben poca) dovrete incominciare a capire come si usa il joypad, cosa alquanto complessa e che vi procurerà un bel po' di emicranie vista l'assurda complessità di gestione delle icone, cosa comunque parzialmente risolvibile con l'uso di un mouse (periferica decisamente più comoda e funzionale, fortunatamente prevista dai programmatori).
Una cosa che comunque non ho per niente digerito è il manuale su disco, d'accordo che si evita di stampare enormi manuali multilingue (con conseguente aumento di prezzo del software), ma almeno una guida rapida ai tasti e alle icone (anche nella sola lingua inglese) potevano inserirla! Ma sfortunatamente i difetti di Diggers non si fermano qui, ma se volete saperne di più leggetevi il commento.

Mirko "TMB" Marangon

CD32

Vediamo di analizzare i punti a favore e quelli a sfavore di questo Diggers e iniziamo dalle belle notizie; la grafica a 256 colori si muove benissimo, sono stati utilizzati i nuovi sprite hardware a 64bit, le sfumature sullo sfondo sono copperlist a 24bit e le colonne sonore mi hanno piacevolmente sorpreso, insomma dal lato puramente tecnico, nulla da ridire.
Le brutte notizie riguardano la giocabilità, globalmente l'interazione con il gioco è troppo complessa, i comandi via joypad sono esageratamente complicati e tutta la struttura del programma fa venire il latte alle ginocchia dopo mezz'ora.
I combattimenti poi sono quanto di più frustrante ci possa essere, è veramente difficile riuscire a raccapezzarsi con tutti i complicatissimi menu e spesso si muore nel tentativo di raggiungere l'icona dell'"attacco".
In definitiva questo Diggers non è poi così male, rimane un discreto titolo con cui passare qualche ora, se poi siete appassionati dei giochi molto lunghi e complessi potreste addirittura divertirvi non poco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

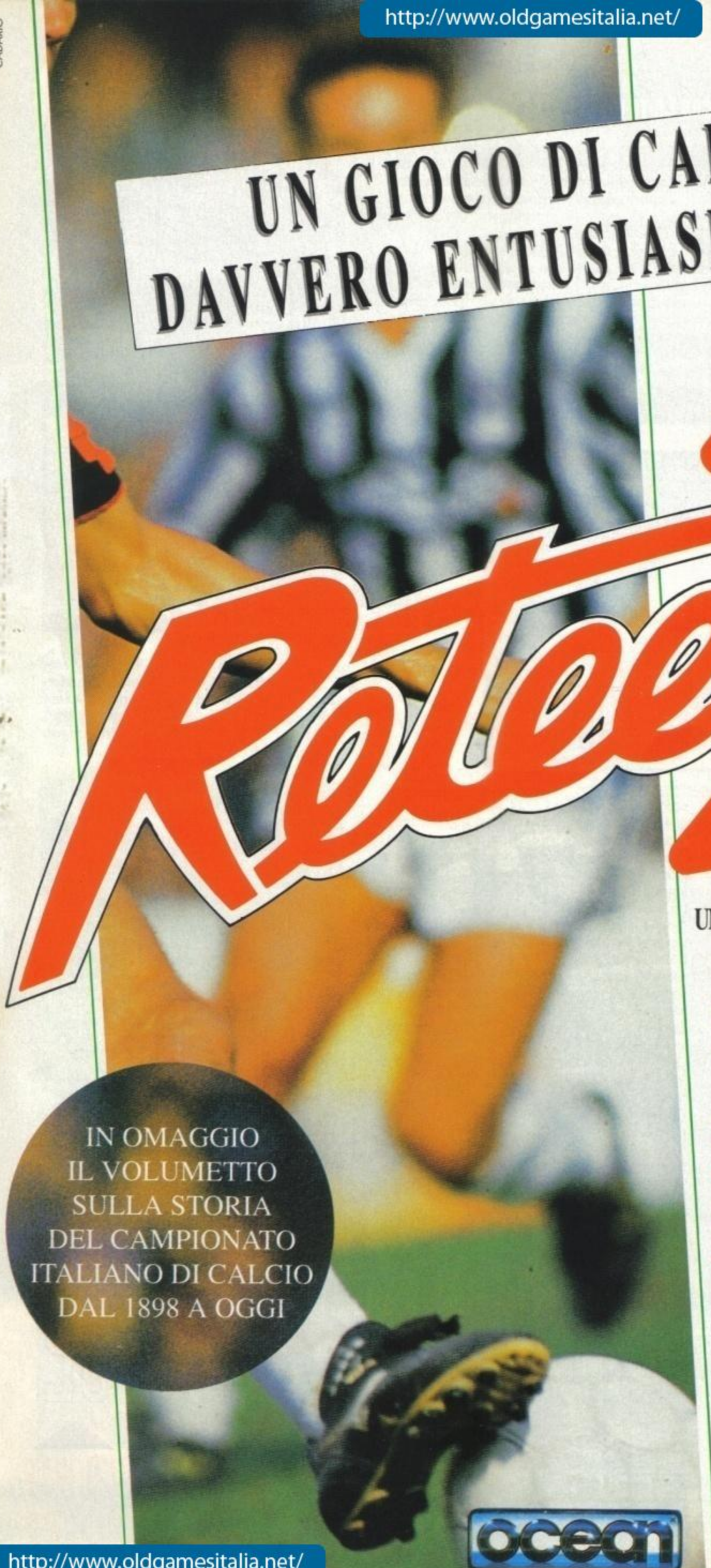
http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

AMIGA - PC

UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE...

Roteo 2!



IN OMAGGIO
IL VOLUMETTO
SULLA STORIA
DEL CAMPIONATO
ITALIANO DI CALCIO
DAL 1898 A OGGI

UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- REPLAY, IN QUALSIASI MOMENTO, DELLE AZIONI DI GIOCO.
- DOPPIA PROSPETTIVA: POSSIBILTÀ DI SELEZIONARE L' INQUADRATURA DALL' ALTO O LATERALMENTE IN QUALSIASI FASE DEL GIOCO.
- PRECISIONE NEI PASSAGGI FRA I GIOCATORI GRAZIE AGLI INDICATORI DI DIREZIONE.
- TOCCO DI PRIMA...
- SUL CAMPO LE 18 SQUADRE DI SERIE A.
- SELEZIONE DELLE TATTICHE E POSSIBILITÀ DI CREARNE DELLE PROPRIE.
- SVARIATI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.
- VARIABILITÀ DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

IL TUTTO
ALL' INSEGNA
DI UN' INCREDIBILE VELOCITÀ
E DI UNA GIOCABILITÀ
DA TELECRONACA TV

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per CD32

JAMES POND II -ROBOCOD-

REVIEW

Parte macchina, parte pesce, è lui l'eroe che stavamo aspettando, e stavolta non farà prigionieri!

Ok, ok, peggio di così non potevo scrivere (però con un maggiore impegno...), ma che ci volete fare, Robocod l'abbiamo ormai visto in tutte le salse su tutti i computer e le console dell'universo, perciò quando si deve cominciare una recensione su questo famoso personaggio bisogna fare i salti mortali per tirar fuori qualcosa di nuovo.

Era quasi logico, visto l'enorme successo del personaggio, che uno dei primi giochi a prender vita sul CD32 fosse proprio Robocod e ad essere sinceri non mi aspettavo nulla di più se non un remake delle musiche e qualche miglioria grafica.
Invece sono rimasto piacevolmente sorpreso quando caricando il CD ho potuto gustarmi un lungo cartone animato completamente digitalizzato con tanto di musiche ed effetti sonori sincronizzati! Ma non finisce qui, potrete godervi in esclusiva la lunga introduzione di Operation Starfish, ovvero James Pond III!
Peccato che la qualità delle digitalizzazioni sia piuttosto scadente, in compenso la velocità del full motion è impressionante.
Il gioco invece è identico (ad eccezione delle musiche, tutte da CD) alla versione per Amiga 1200, quindi niente di particolare, solo un uso migliore del blitter (non scatta più durante lo scroll in verticale), un estensivo utilizzo del copper a 24bit e uno strano effetto di trasparenza (non molto utile a dire la verità).
In definitiva si tratta di un gioco sempre valido, anche se con un supporto come il CD e con l'hardware del CD32 si poteva fare molto di più; anche il full motion potrebbe essere migliorato e tra un livello e avrei gradito qualche scenetta animata come quella presente nell'introduzione. Se volete un consiglio aspettate James Pond III, sarà sicuramente meglio.

Mirko "TMB" Marangon

MINDSCAPE per CD32

Sempre la solita storia, questi incontenibili scienziati prima fanno esperimenti bio-genetici pericolosissimi, dopo, quando ne perdono il controllo, telefonano tutti a me! Non se ne può più!

D/GENERATION

Quest'ultimo caso poi è stato bestiale, a Singapore un gruppuscolo di uomini di scienza (più che scienza, scemenza) stava lavorando su una nuova specie di creature, classificate a secondo del loro grado di evoluzione; si partiva dagli A/Generation, delle specie di palle rosse rimbalzanti che potevano diventare invisibili, per passare ai B/Generation, molto veloci e in grado di integrarsi con il pavimento (come il T1000); più avanti era possibile incontrare i terribili C/Generation, degli umanoidi in grado di trasformarsi in tutto quello che desideravano e che senza complimenti decapitavano il loro nemico! Per non parlare del D/Generation, un esemplare fortunatamente unico che pare sia capace di mimetizzarsi con il fondale e che sia dotato di un alquanto coriacea armatura.

Trama a parte lo scopo del gioco è quello di eliminare tutte queste creature da ogni stanza del grattacielo, ma non bisogna dimenticare di liberare tutti gli scienziati e di sigillare tutte le porte; per difendervi potrete utilizzare un laser capace di rimbalzare sulle pareti, che si rivelerà utile anche per colpire gli interruttori posti in punti poco accessibili.
Parlando della qualità di questo D/Generation non posso non criticare l'intera produzione, la grafica è abbastanza scarsa per un simile prodotto, il sonoro non ha subito nessun cambiamento rilevante rispetto alla versione per Amiga (600!); la giocabilità non è quindi da buttar via, grazie a tutta una serie di enigmi dalla difficoltà ben bilanciata e nel complesso abbastanza intriganti.
Il CD non è però stato affatto sfruttato e se devo dirla tutta non capisco sinceramente le differenze rispetto alla versione PC e Amiga. Cosa potrei aggiungere? Che fra non molto uscirà sicuramente qualcosa di meglio dalla Mindscape (e mi riferisco a Liberation).

Mirko "TMB" Marangon

21st CENTURY ENTERTAINMENT per CD32

Ed eccoci arrivati a recensire il flipper più accattivante e meglio realizzato mai uscito per Amiga.

Si tratta naturalmente di Pinball Fantasies, ora messo su un CD per accontentare coloro che hanno appena acquistato l'ultimo neonato di casa Commodore, l'Amiga CD32 appunto.
Ebbene, dal momento che lo spazio è veramente poco, per avere delucidazioni sulle varie qualità dell'originale, vi esorto ad andarvi a leggere la recensione di Shin sul numero 47; quindi passiamo al gioco: innanzitutto diciamo che le tavole di Pinball Fantasies sono quattro, e cioè: Partyland, un Luna Park traboccante di bonus ed effetti grafici di grande effetto; Speed Devils, una sorta di gran premio su tavolo inclinato, il cui scopo sarà (oltre naturalmente che fare punti) quello di vincere tutte le gare; Billion Dollar Game Show, che vi vedrà alle prese con un quiz a premi particolarmente redditizio; e infine Stones & Bones, classica ambientazione terrorifica, presente tra l'altro anche in Pinball Dreams.
Parliamo ora della conversione per CD32. Innanzitutto bisogna dire che i colori in quest'ultima versione sono passati da 64 a 256, col conseguente beneficio per gli occhi. La fluidità è rimasta praticamente invariata, e così anche il movimento della pallina (praticamente perfetto); passando invece alla parte sonora, come era ovvio pensare dato che si parla di CD, questa ha subito un netto miglioramento.
In conclusione si può dire che questo gioco abbia sfruttato solo in minima parte le enormi capacità della macchina, ma comunque rimane l'indiscusso termine di paragone per i giochi di flipper computerizzati... Da comprare assolutamente.

Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Flight Simulator 5.0

Sono passati ben cinque anni dall'affermazione di Flight Simulator 3, il simulatore di volo civile più innovativo e realistico mai creato, e la Microsoft prova a bissare il grande successo di pubblico con il quinto capitolo della serie.

Ho fatto riferimento a FS3 (e non al suo successore FS4 o ai suoi predecessori) non a caso: con una fluidità assolutamente spaventoso e un realismo fuori dal comune, Flight Simulator III ebbe all'epoca (e parliamo del 1988, anno in cui il PC non era ancora diffuso come oggi, soprattutto in qualità di macchina da gioco), da parte degli amanti dei simulatori, un'accoglienza caldissima, tanto che rimane tutt'ora uno dei prodotti più venduti e sicuramente il simulatore con più fan all'attivo.
La cura nei particolari e le grandi possibilità di FS3 (l'ampiezza dell'area di gioco, aereoporti sperduti in mezzo alle montagne da scoprire, centinaia di località affascinanti da visitare) furono poi elevate a potenza dall'ancor più monumentale FS4 che, oltre a migliorarne notevolmente l'aspetto grafico, vi apportò sensibili modifiche aumentando incredibilmente il realismo, aggiungendo il Dynamic Scenery (di cui parleremo dopo) e implementando parecchie funzioni come le visuali esterne e interne all'aereo.
Ma quello che ha fatto della serie Flight Simulator un successo mondiale è stato probabilmente tutto il background che ha poi supportato il programma originale: design di nuovi scenari da parte degli appassionati di tutto il mondo, consigli lasciati nelle BBS a riguardo di nuove rotte da solcare.
Insomma, nulla fino ad oggi era riuscito a rendersi così appetibile ai videogiocatori, pur rimanendo per così dire un gioco "d'elite" (per via della sua indiscutibile complessità tecnica e strutturale).
A questo punto qualcuno potrebbe anche dire "pare brutto cominciare a parlare del gioco?", quindi vedrò di passare velocemente a illustrarvi tale Flight Simulator 5.
Innanzitutto la prima cosa da notare è che durante l'installazione il programma vi chiede se si vuole utilizzare una risoluzione grafica di 320x400, già strana di per sé, o se si vuole invece un bel 640x400, cosa che ha fatto squillare non poco gli occhi al sottoscritto. Passata la prima ondata di adrenalina feroce arriviamo alla seconda quando, se disponiamo di una simpatica Soundblaster, prima ancora di entrare nel cockpit si ode il rumore del motore a pieni giri: assolutamente galattico!
Arriviamo così in cabina e anche qui ci sono delle belle sorprese: quelli della Microsoft hanno infatti sfornato uno schermo di gioco con metà cockpit (digitalizzato superbamente), e metà area visiva con una risoluzione veramente fantascientifica per un simulatore (400 punti in orizzontale non sono proprio pochi, figuriamoci poi i 640 in verticale se abbiamo scelto tale configurazione in partenza).
In totale i menu dedicati alle opzioni sono sei e sono tutti a tendina attivabili cliccando sulla barra nella parte più alta dello schermo che porta segnati i nomi Options, Views, World, Sim, Nav/Com e Scenery. Srotolando la tendina Options ci si para davanti una serie di nomi di scarso interesse come normal flight, entertainment (volo con divertiti assortiti e score annesso), quick practice, land me (atterraggio guidato dalla torre di controllo), flight analysis, logbook (per creare, salvare, ecc. ecc. i vostri piani di volo) e situations (per volare predeterminate situazioni critiche o meno) e un'altra serie invece di rilevante interesse con flight instructions (lezioni di volo che includono, tanto per citarne alcune, il recupero dallo stallo, virate veloci, viti e loop) instant replay/video recorder (con registrazioni e salvataggio di tutti i crash o le manovre pazze che riuscite ad eseguire), aircraft (che, neanche a dirsi, serve a scegliere uno dei quattro aerei con cui volare) e preferences.
Riguardo alle preferences è necessario spendere un paio di parole in favore dell'incredibile quantità di variabili selezionabili: parlando del solo display è possibile aggiungere o togliere le ombre ai velivoli e alle costruzioni a terra, utilizzare o meno le nuvole frattali in cielo, sfumare l'orizzonte, utilizzare diverse palette di colori a seconda dell'ora del giorno e della stagione e decine di altre opzioni e sotto-opzioni particolareggiate. Proprio a fianco del menu opzioni, qualche pixel più a destra, troviamo quello delle visuali: a parte la scelta di utilizzarne una o due e di aggiungere sullo schermo la mappa, da questo pannello è poi possibile escludere il cockpit, editare e customizzare le diverse visuali, ingrandire al massimo la finestra di volo e scattare una bella fotografia in formato PCX e visualizzabile con un qualsiasi programma di paint (ovviamente nel manuale è consigliato il Paintbrush incluso in Microsoft Windows). Non facciamo a tempo a guardarci tranquilli

The GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLIGHT SIMULATOR 5 GLOSSARY

In Flight Simulator 5 ci sono termini che riassumono alcune delle enormi potenzialità del programma. Siamo andati a beccarli uno per uno e li smascheriamo per voi:
Dynamic Scenery - Il Dynamic Scenery è una potentissima opzione che vi permette di vedere lo scenario sotto di voi muoversi di vita propria, grazie al passaggio di aerei di linea o semplici mezzi privati che svolazzano nel cielo e atterrano a fianco a voi con un devastante effetto di realismo e di coinvolgimento nell'azione.
Flight Lessons - Uno dei pregi più grandi di Flight Simulator è sempre stato quello dell'inclusione nel gioco di vere e proprie lezioni di volo: accedendo a questo menu cliccando, potrete così imparare a rollare sulla pista (già mi vedo diecimila hippy fumatissimi in mezzo alla Runway 24 di New York che hanno capito male e hanno occupato pacificamente un'intero aereoporto), a decollare, a livellare il vostro aereo in cielo, a virare, a salire di quota velocemente, a scendere di altitudine mantenendo la velocità di crociera oppure in picchiata, e decine e decine di altre lezioni simili.
Set Time, Season and Weather - Altro grande pregio di FS5 è quello di lasciare stabilire al giocatore non solo l'ora precisa in cui ambientare il volo, ma anche le condizioni climatiche (con tanto di foschia) e perfino la stagione. Forte eh?!?

tranquilli questo menu che subito quello denominato World fa prepotentemente la sua apparizione: airports (possibilità di scegliere l'aereoporto di partenza), set location, time, season e weather sono le opzioni date da questa arrogante tendina. Nel menu Sim troviamo invece tutto ciò che ci serve per rendere realistico FS5: attivare o disattivare il sonoro, analisi del crash, attivazione del sistema fumo, affidabilità dell'aereo, controllo del carburante e del motore e calibramento dell'altimetro. La prima cosa da notare qui dentro è che tutte le opzioni sono rimaste pressoché identiche e che in pratica tutto il sistema di controllo risulta invariato rispetto al suo predecessore, tanto da far pensare ad una semplice ritoccatina grafica.
Ma la verità è che si tratta forse di un sistema già assolutamente perfetto e difficilmente migliorabile (è stato persino aggiunto il time compress con un ratio variabile da 1/4 a 128) e che la "ritoccatina grafica" rappresenta da sola un balzo avanti notevole rispetto non solo ai suoi precedenti ma a tutta la gamma di simulatori oggi in commercio.

Andy Orchesi

PC

Cominciamo col dire che tutte le opzioni citate, a parte qualche piccola aggiunta, sono pari pari quelle del capitolo precedente, e purtroppo lo è in linea di massima anche l'engine, il motore vero e proprio del gioco, compresi difetti e bug. Innanzitutto certi fiumi e laghi possono essere usati come normalissime piste da atterraggio, il che non è certo il massimo del realismo; le stelle poi compaiono improvvisamente all'orizzonte, quando comincia fare un po' scuro, provocando un contrasto assolutamente insopportabile da vedere (ricordo che le stelle disegnate in FS5 sfruttano il principio del negativo e quindi di notte sono bianche in sfumatura grigia su fondo nero, mentre di sere sono nere in sfumatura grigia su fondo azzurro, tendente al rosato a causa del tramonto. Bleah!); le nuvole sono molto ben disegnate, ma quando cominciamo a virare e il programma esegue il refresh di routine cominciamo a vedere all'orizzonte una texture bianca sparpagliata qua e là, con un effetto ottico tragicamente pietoso; la visuale del terreno in texture, dall'alto del nostro aereo, ricorda in molte, troppe occasioni, l'effetto formiche in movimento di F15 III, e questo non è esattamente un complimento. Il gioco si ferma poi ogni tanto qualche frazione di secondo a caricare e se state atterrando quel decimo di secondo perso può anche farvi sfracellare.
Se poi consideriamo che il grande punto di forza di Flight Simulator è sempre stata la fluidità... Eppure, nonostante in questo commento abbia parlato solo di difetti, per le lodi c'è una recensione intera, FS5 rimane qualcosa di unico per possibilità e qualità grafica generale, da comprare SOLO se avete un 486 e degno di essere scoperto e giocato fino in fondo. Ma ripeto, solo per i 486, mi raccomando.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

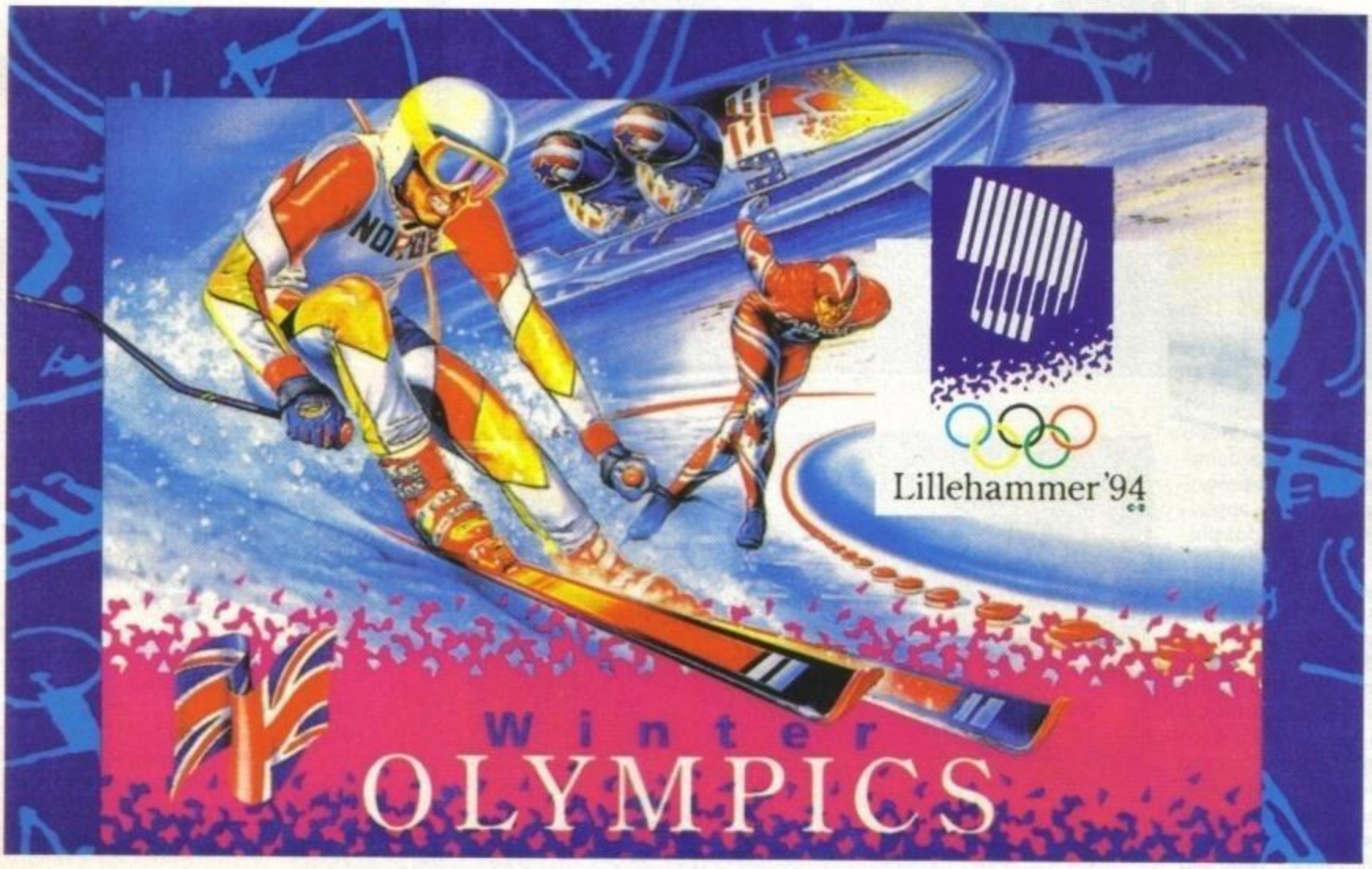
Lillehammer'94

WINTER OLYMPICS

A. POLI

Vivi le emozioni "sottozero" delle Olimpiadi Invernali '94:

10 diverse specialità sportive per un divertimento infinito.

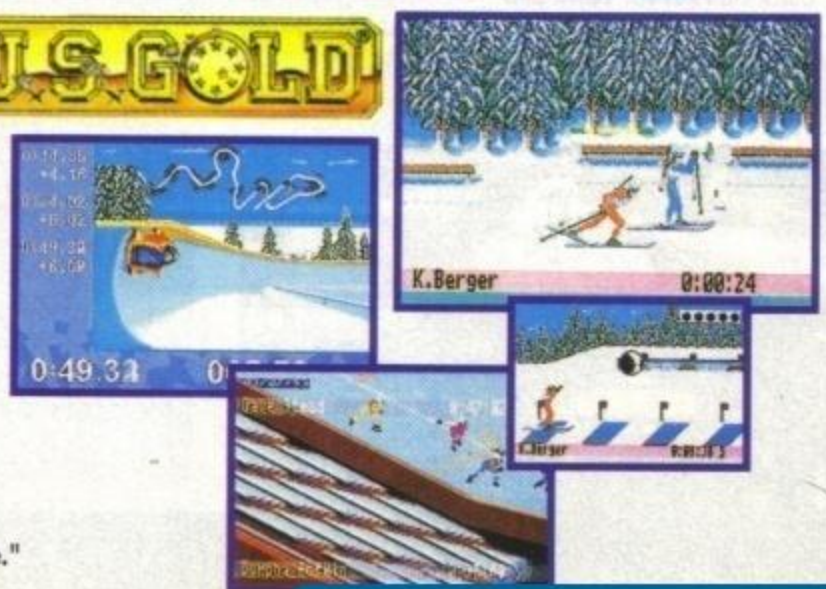


CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
·D/ST/R/BUZ/ONE·

- Super Nintendo
- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- Amiga
- Pc
- CD Rom

U.S. GOLD



"LEADER distribuisce prodotti originali con le istruzioni in italiano, l'assistenza e la garanzia totale."

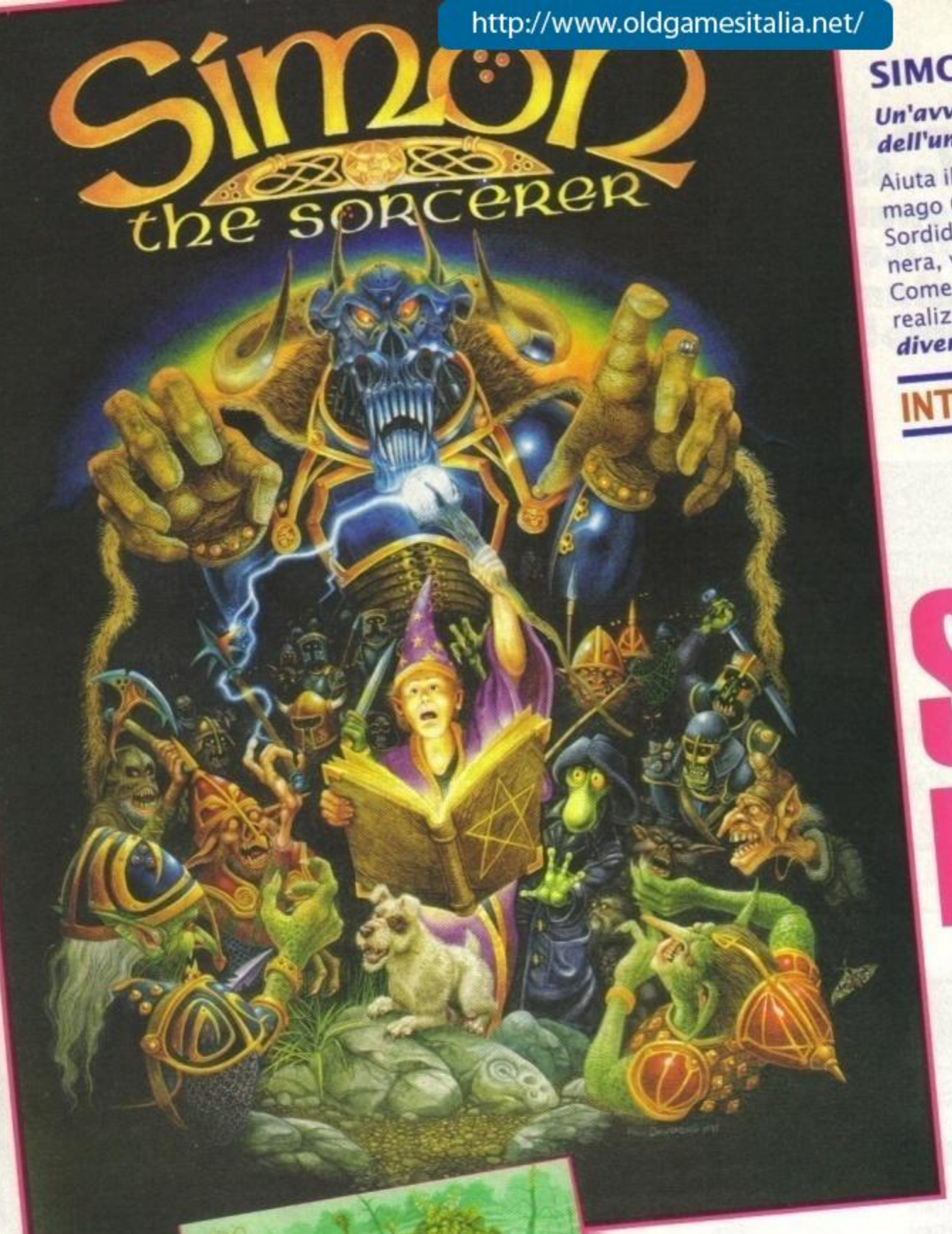
Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMON THE SORCERER



Un'avventura all'insegna dell'umorismo e della comicità.

Aiuta il simpatico Simon a salvare il mago Calypso dalle grinfie del perfido Sordid il quale, con l'aiuto della magia nera, vuole conquistare il mondo. Come premio per il tuo coraggio potrai realizzare il tuo più grande sogno: ***diventare un infallibile mago.***

INTERAMENTE IN ITALIANO

SIMON IL MAGO

GLI SCREEN-SHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

QUALITA' LEADER GARANTITA

AMIGA (1 Mega), AMIGA 1200
Richiede: mouse.
PC
IBM PC e 100% compatibili; MS-DOS 3.2 o superiore.
Schede grafiche: VGA/MCGA 256 colori.
Richiede disco rigido.
Raccomandato: mouse.
Supporta tutte le principali schede sonore.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

adventure soft

"LEADER distribuisce in esclusiva prodotti interamente in italiano, con l'assistenza e la qualità totale".

© 1993 Adventure Soft (UK) Limited, P.O. Box 786 Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG, Tel. 021 352 0847.

A. POLI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK SUN WORLD

SHATTERED LANDS

Dopo il non troppo riuscito Eye of the Beholder III la SSI ci riprova con gli RPG, abbandonando lo stile DM per abbracciare l'isometrico. E questa volta possiamo proprio dire che quasi ci SSIamo!

Scusate la battutaccia, ma a forza di leggere i demenziali titoli delle preview di TGM, uscite come questa vengono spontanee (spero comunque di non tirarmi addosso l'ira di mezza redazione con questa affermazione). Mi pare, comunque, che si stesse parlando di giochi... ah sì! Dark Sun.

Ci troviamo su Athas, il mondo di Dark Sun. Questo pianeta, tempo fa, era un posto veramente piacevole, degenerando purtroppo in un vero inferno nel corso dei millenni.

Tutto questo è accaduto per colpa di grandi maghi (non è giusto, protesto per la categoria! NdRaist) che scoprirono un modo per aumentare i propri poteri attingendo energie dalla vitalità del pianeta stesso. All'apice di questi poteri, gli scellerati, resero il sole molto più intenso; come conseguenze di questo tutti gli oceani del pianeta evaporarono, lasciando, al loro posto, estesi bacini e laghi di sale, mutando poi terribilmente il clima del pianeta, sino a rendere le condizioni di vita estreme, vita stessa che per poco non si estinse.

Come prevedibile l'acqua divenne ben presto il bene più prezioso (quasi come su Dune).

Nel frattempo nuovi e terribili mostri emersero dalle profondità dei deserti a straziare ulteriormente la già triste esistenza degli sventurati residui delle popolazioni umane.

Le uniche tracce delle genti che una volta popolavono tutto il florido pianeta si possono ormai trovare nelle terribili città-stato comandate da re-stregoni, gli stessi che hanno reso Athas invivibile.

Questi maghi, ormai totalmente degenerati, si sono autonominati divinità assolute, governando tramite una sorta di organizzazione religiosa i cui rappresentanti sono i "Templar". La cosa è stata resa ancora più facilmente possibile grazie proprio alla mancanza d'acqua che, solo essi, sono in grado di riprodurre, tramite la magia. I governi sono quindi tutti ugualmente spietati e la maggior parte della popolazione è schiavizzata. Solo i più forti hanno la possibilità di sentirsi, almeno in parte, liberi, poiché i templar possono sempre e comunque condannare chiunque, senza processi o possibilità di discolparsi.

Gli unici posti dove ancora si può trovare la libertà, su Athas, sono alcuni villaggi, sparsi nei deserti, fondati da schiavi che sono riusciti a fuggire; benché liberi dall'oppressione della "magocrazia", questi villaggi difficilmente riescono a sopravvivere più di alcuni anni per la scarsità dell'acqua e la costante minaccia rappresentata da mostri erranti. Finché questi piccoli agglomerati non riusciranno a superare tutte le problematiche che comporta la sopravvivenza giornaliera e unirsi tutti contro il nemico comune, la situazione difficilmente cambierà...

Shattered Lands è ambientato nei pressi di una di queste famigerate città-stato, Draj, governata dal supremo Tectuktitlay.

E risolvere la drammatica situazione è vostro compito.

Inizierete comunque come schiavi, nelle segrete dell'arena locale, costretti a dare spettacolo improvvisandovi gladiatori. Il vostro primo grosso compito sarà così quello di guadagnare una certa esperienza negli scontri a uomo, combattendo nell'arena e trovando il modo di scappare dalle prigioni della stessa.

Non è così facile però. Dovrete infatti interagire opportunamente con tutti i prigionieri che trovate e non solo con loro. Dovrete prestare molta attenzione alle storie e le preziosi informazioni che vi verranno casualmente fornite. Le personalità degli NPC (tutti i personaggi che non fanno parte del vostro gruppo e che voi non comandate direttamente) sono estremamente ben definite e alcuni non sono esattamente quello che sembrano.

L'interfaccia utente è nel complesso abbastanza intuitiva. Per quanto riguarda il comando diretto dei personaggi, la SSI ha tentato di snellire la quantità delle azioni, riducendole a solo tre, ovvero: movimento, attacco e interazione con oggetti e persone. Il risultato di quest'ultima è senz'altro peculiare, dato che qualsiasi interazione con il mondo è subordinata all'osservazione; ad esempio, se voglio prendere o usare un oggetto devo prima guardarlo, così come se voglio parlare con una persona devo prima osservarla.

La grafica è davvero bella. Estremamente ben disegnate e realistiche le ambientazioni esterne; un po' meno quelle degli interni nei quali, talvolta, si ha l'impressione che la visuale sia un po' troppo "schiacciata".

Le novità, nel gioco, sono essenzialmente due e riguardano la mappa e le modalità di riposo dei personaggi.

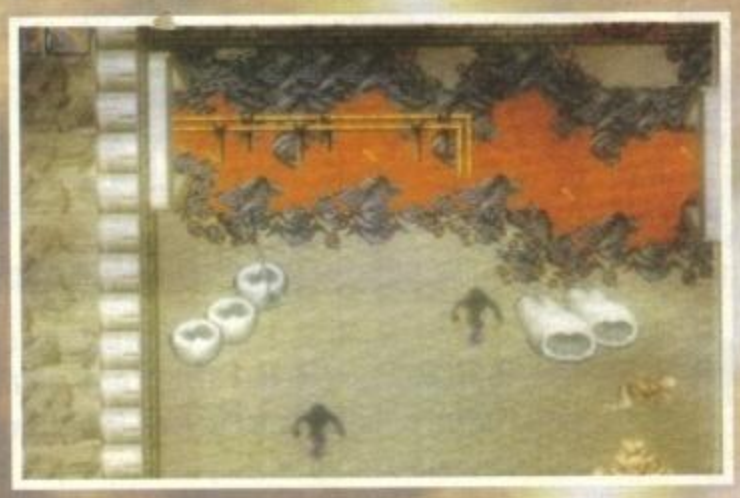
L'intero mondo in cui ci muoviamo è diviso in zone quadrate parzialmente paragonabili ai livelli di un dungeon (sviluppati anche in senso

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orizzontale, e non prevalentemente verticale). E' poi sempre possibile accedere alla mappa dell'intero settore, anche senza averlo prima interamente esplorato; sempre la mappa funge anche da radar, localizzando ogni altra creatura vivente nella zona.
I luoghi per permettere ai personaggi di riposare e recuperare forze e incantesimi sono identificate da un cerchio di sassi come per accendere un fuoco da campo. Uno dei problemi principali dell'intera avventura è proprio che, di questi focolari, ce ne sono molto pochi, forse nemmeno



uno ogni quattro settori. Fattore questo che rende, certe volte, molto difficile il superamento dei nemici durante uno scontro. Parziale beneficio deriva dalla consultazione della mappa che permette, a volte, d'aggirare l'ostacolo o di studiare una strategia possibilmente vincente.
Altro punto a favore del gioco è l'estremo interesse che suscita nel giocatore. La storia è infatti davvero avvincente e ben studiata. Appena riuscirete a fuggire dalla prigione, vi troverete nelle fogne della città e lì un altro difficile compito vi attende: prima dovrete interagire con gli indigeni del loco (ovvero dei topastri semiumani), indi mettere d'accordo le due tribù che popolano questo livello. Dovrete poi tentare di uscire dalle fogne per raggiungere la tanto agognata libertà. Tutto questo per trovare poi un altro livello di fogne, molto peggiore, nel quale uccidere un potente templar (operazione che mi ha preso un sacco di tempo per la succitata mancanza di locazioni in cui far riprendere i miei personaggi). Finita anche questa missione e non dopo aver guadagnato uno sproposito ammontare di punti esperienza, sarete finalmente all'esterno. Troverete così in breve tempo uno dei villaggi di cui avete tanto sentito parlare che, guardacaso, è anche il più grande e il meglio organizzato, poiché è l'unico ad avere un pozzo che fornisce l'acqua indispensabile per la sussistenza. Ad attendervi vi sarà anche un profeta pazzoide, che aveva previsto il vostro giungere insieme ad altri vari eventi fra cui figurano l'unione, grazie a voi, di tutti i vari villaggi e la conduzione di una grandiosa guerra contro la città-stato di Draj, dall'esito alquanto scontato. Grandiosa guerra che vi fara diventare i soliti -yawn!- strafamosi -bleah!- eroi -puah!-. So long...

Mauro "Raistlin" Ferri

PC

Riassumendo: sicuramente un passo avanti negli RPG. Il gioco è molto bello, dal punto di vista grafico, oltre che molto avvincente e giocabile. Peccato solo che ci siano ancora delle grosse lacune tecniche; ogni volta che si accede a uno dei menu di gioco, si perde un sacco di tempi in caricamenti, cosa che accade anche durante lo spostamento nella mappa che, dopotutto, essendo limitata a un quadrato non molto grosso, poteva essere interamente caricata in memoria estesa.
Ho trovato anche vari bachi nel gioco, tra i quali uno mi sta impedendo di terminare l'avventura. Mi auguro, naturalmente, che dipenda dalla nostra versione (che comunque ha tutta l'aria di essere quella definitiva) e che quella che sarà venduta al pubblica sia stata all'ultimo momento "disinfestata".
In fin dei conti, benché tecnicamente non perfetto, Dark Sun offre un avvincente passatempo per tutti gli amanti del genere (anche se nell'attesa, davvero trepidante, dell'arrivo di Pagan!).

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
85
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRONTO ?!?! SI GIOCA !!

FANTASTICA INIZIATIVA DELLA BERO!

ORDINANDO ALMENO 3 TITOLI ESPOSTI IN QUESTA PAGINA, VI VERRANNO RECAPITATI TRAMITE CORRIERE ESPRESSO SENZA NESSUN SOVRAPREZZO SUL VALORE DEI VIDEOGIOCHI.

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

AMIGA Macintosh **IBM** *COMPATIBILI*

Contattateci !

Abbiamo tantissimi titoli non elencati disponibili fino ad esaurimento delle scorte. Per le ultimissime novità che non sono elencate siamo a disposizione per qualsiasi informazione.

BERO

CORRISPONDENZA DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SINDYCATE. Controllate la vs. squadra di cyborg gareggiando con altri 8 Sindacati per il controllo di oltre 50 lemton. Software e manuale in italiano. PC 386 o magg.-DOS 3.3 o magg.-4MB RAM-VGA-580K base libera

PC LIT. 99.900
AMI LIT. 79.900

EYE OF THE BEHOLDER 3. Ultimo capolavoro della serie. Avventura grafica con la possibilità di importare caratteristiche dal 2° episodio. Disponibile anche il construction kit (unlimited adventures). Manuale in italiano. PC 386, 486-VGA-20 MHz o magg.-640 base libera

PC LIT. 109.900

GOAL! Ovvero Kick Off 3, troppo bello! Manuale in italiano Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 1 Mb memoria.

AMI LIT. 69.900
PC LIT. 79.900

DAY OF TENTACLE / MANIAC MANSION 2. Tentacolo viola, l'ultima creazione del Dott. Fred, vuole conquistare il mondo. E solo tu puoi fermarlo. Manuale e sortware in italiano. Minimo 286 raccomandato 386 o magg., 640K EMS, VGA 256 colori, MS-DOS 3.1 o sup.

PC LIT. 119.900

LOST IN TIME PARTS 1 & 2. Stupenda avventura grafica a 256 colori. 13 dischi HD. Ambienti e filmati in diversi paesi e città Francesi. Manuale e software in italiano. PC 286-16 MHz o magg.-640 base libera-VGA

PC LIT. 129.900

STRIKE COMMANDER. Grande simulazione di volo unita ad una storia cinematografica avvincente. Disponibile anche il disco per il sonoro delle frasi dei vs. compagni di missione. Manuale in italiano. PC 386-33 MHz o magg.-VGA

PC LIT. 129.900

I LOVE SOFTWARE ORIGINALE

AIRBUS A320 - A99,9/P99,9
ABANDONED PLACES 2 - A99,9
AV8B HARRIER ASSAULT - A89,9/P99,9
A TRAIN - A99,9/P99,9/M134,4
A TRAIN Construction Kit - A49,9/P39,9
ACES OVER EUROPE - P129,9
ACES OF THE PACIFIC - P99,9
* * 2° G.M. Data Disk - P59,9
BLADE OF DESTINY - A119,9/P119,9
CAMPAIGN - A79,9/P89,9
CAMPAIGN Mission Disk - A39,9/P49,9
CHAMPIONSHIP MANAGER 93 - A69,9/P79,9
CIVILIZATION - A89,9/P99,9
CLASH OF STEEL - P119,9
COMANCHE MAX. OVERKILL - P119,9
* * Mission Disk - P79,9
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT - P159,9
DESERT STRIKE - A69,9
DOG FIGHT - P119,9/A99,9
DUNE 2 - A89,9/P99,9
EMPIRE DELUXE - P129,9
EYE OF THE BEHOLDER 2 - A69,9/P69,9
EYE OF THE BEHOLDER 3 - P109,9
UNLIMITED ADVENTURE Construction Disk - P119,9
FALCON 3.0 - P109,9
FALCON 3.0 Mission Disk - P69,9
F15 STRIKE EAGLE III - P109,9
F1 GRAND PRIX - A79,9/P109,9
FIELD OF GLORY - P129,9
FLASHBACK - A89,9/P109,9
FREDDY PHARKAS Frontier Pharmacist - P119,9
GOAL ! - A69,9/P79,9
GUNSHIP 2000 - A99,9/P89,9
* Mission Disk - P69,9
INDIANA JONES and the fate of atlantis - A109,9/P109,9
X WING - P129,9
* Imperial Pursuit Data Disk - P79,9

KING'S QUEST 5 - A99,9/P99,9/M134,4
KING'S QUEST 6 - P119,9/M134,4
LITTLE DEVIL - P89,5
LOST IN TIME 1&2 - P129,9
M. MANSION 2 DAY OF TENTACLE - P119,9
MONKEY ISLAND 2 - A109,9/P109,9
PATRIOTS - P109,9
POPULOUS 2 - A79,9/P99,9
PREMIERE MANAGER - P79,9
RETURN OF THE PHANTOM - P129,9
RINGWORLD - P109,9
SENSIBLE SOCCER 92/93 - A69,9/P79,9
SINDYCATE - A79,9/P99,9
SPACE QUEST 1/2/3/4 - P149,9
SPACE QUEST 4 - P99,9
SPACE QUEST 5 - P119,9
STRIKE COMMANDER - P129,9
* * Speech Pack - P79,9
THE MANAGER - A79,9/P79,9
THE DAY OF TENTACLE M.Mansion 2 - P119,9
TORNADO - P99,9
ULTIMA VII - P129,9
ULTIMA VII Serpent Isle - P129,9
* * * Data Disk Silver Seed - P69,9
ULTIMA TRILOGY 2 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 1 - P129,9
ULTIMA UNDERWORLD 2 - P129,9
V FOR VICTORY 1 - P109,9
V FOR VICTORY 2 - P109,9
V FOR VICTORY 3 - P129,9
V FOR VICTORY 4 - P129,9
VIKINGS Field of Conquest - A79,9/P79,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9
WAR IN THE GULF - A89,9/P89,9
WARLORDS 2 - P119,9
WING COMMANDER - A79,9
WING COMMANDER ACCADEMY - P99,9
WING COMMANDER 2 - P99,9
* * Accessory Pack - P59,9
* * Operations Disk - P59,9

NOVITA'

ALFRED THE CHICKEN - A69,9
ALIEN BREED 2 - A79,9/A1200 89,9
AMERICAN GLADIATOR - P79,9/A69,9
BATTLE ISLE 93 - P69,9/A69,9
BEAST LORD - A59,9
BLOB - A59,9
BOB'S BAD DAY - A59,9
BODY BLOWS - P79,9
BODY BLOWS 2 - A79,9/A1200 89,9
COMBAT AIR PATROL - A69,9
DEEP CORE - A59,9
DRACULA - P89,9/A69,9
LANDS OF LORE - P99,9
MIGHT & MAGIC 5 - P129,9
NFL FOOTBALL - P119,9
NHL HOCKEY - P129,9
F117 - A109,9
FALCON 3.0 D.D. MIG 29 - P79,9
GARY GRIGSBY WAR IN RUSSIA - P139,9
GLOBAL GLADIATOR - A159,9
HIRED GUNS - A59,9
JURASSIC PARK - P79,9/A59,9/A1200 69,9
LEGEND OF VALOUR - P109,9/A109,9
PIRATES GOLD - P139,9
POOL - P89,9
PRIME MOVER - A59,9
PRIVATEER - P139,9
SEAL TEAM - P129,9
SIM FARM - P89,9
STREET FIGHTER 2 - P79,9
STRIKE COMMANDER Tecnical op. Data Disk - P69,9
YO! JOE - P69,9/A69,9
WALKER - A59,9
WHALE'S VOYAGE - A69,9-A1200 69,9

LEGENDA: A=Amiga /A1200= Amiga 1200/ P=PC / M=Macintosh
I prezzi sono espressi in migliaia di lire - Salvo errori di stampa

TUTTI I NOMI QUI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

Si, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N. CIVICO

C.A.P., CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N. TELEFONICO

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

- ❑ Invio ordinario (1 settimana ca.) 5.000
- ❑ Invio urgente (3/4 giorni ca.) 10.000
- ❑ Corriere espresso (24/36 ore ca.) 20.000

❑ 5 1/4
❑ 3 1/2

TOTALE LIT.

COMPILATE QUESTO COUPON E SPEDITELO AL NOSTRO INDIRIZZO, AL NOSTRO FAX O COMUNICATE I DATI TELEFONICAMENTE 24H. SU 24H. ANCHE ALLA NOSTRA SEGRETERIA TELEFONICA !

FAX **075/5000.452**

RICEZIONE ORDINI 24 h. SU 24 h. (segreteria telefonica)
UFFICIO: 10 - 13 / 15,30 - 19,30 LUNEDÌ MATTINA CHIUSO

BERO - Via L. Rizzo, 89 - 06128 Perugia

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ❑ Pagherò al postino in contrassegno
- ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: BERO di D. Bocciolini
- ❑ Allego ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale n. 15526064 intestato a BERO

Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSì ❑ VISA ❑ MASTERCARD

DATA NASCITA TITOLARE

N.

PERUGIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAKAR COMPUTERS

STAKAR POINT

CONFIGURAZIONI : CASE DESKTOP-MINITOWER-BIG TOWER
MOTHER BOARD VESA LOCAL BUS - RAM 4 MB - DRIVE 1.44MB
HD 170/250/340/540MB - VGA CL5422/CL 5428 VESA L.B.
TASTIERA 102 TASTI - MOUSE + TAPPETINO-MS DOS + SOFTWARE.
ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE -**PREZZI x 1.000 ESCLUSA IVA 19%**

M/B VESA LOCAL BUS	RAM	HARD DISK	SCHEDA VGA	SOFTWARE	
386DX-40	4MB	170MB	CL5422	MS DOS 5.0 + LOTUS SYMPHONY	1.390
486DX-33	4MB	170MB	CL5422		1.790
486DX-40	4MB	170MB	CL5422		1.840
486DX2-66	4MB	170MB	CL5422		2.170
PENTIUM-60 PCI LOCAL - BUS - 256KC - 8MB					4.890
HARD DISK 250MB					+ 100
HARD DISK 340MB					+ 200
HARD DISK 540MB					+ 750
CONTROLLER HD/FD LOCAL BUS VESA					+ 60
SCHEDA VIDEO LOCAL BUS **CL5428** (TRUE COLOR + WIN ACC)					+ 90
MS DOS 6.0					+ 60
WINDOWS 3.1+LOTUS SMARTSUITE X WINDOWS					+ 200
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28					420
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI					470
MONITOR 14" STAKAR/HANTAREX 1024x768x0.28 NI LR DIG. 20 MEMORIE					540
MONITOR 17" STAKAR/PHILIPS 1280X1024X0.26 NI - DIGITALE					1.640

MONITORS VGA

14" TRUST B/W 1024x0.28	190
14" LARIS 1024x768x0.28 LR	490
14" TATUNG 1024x0.28 LR	490
14" TIMELINE 1024x0.28 NI LR	540
14" TRUST 1024x0.28 NI LR	540
15" LARIS 1280x0.28 NI LR DIGITALE	790
15" NEC SVGA 1024x0.28	690
15" NEC 3FGE 1024x0.28	1.140
15" NEC 4FGE 1024x0.28 NI LR	1.390
17" NEC 5FGE 1024x0.28 LR	1.890
17" ROYAL 1280x0.28 NI	1.340
20" SAMPO 1024x0.31 NI	1.690
20" SONY 1280x0.30 NI LR DIGITALE	3.390
21" NEC 6FG 1280x0.28 NI LR DIG.	3.850

HARD DISKS

105MB ALPS	290
170MB WESTERN DIGITAL	340
210MB SEAGATE/W.D.	390
250MB CONNER/W.D.	440
340MB WESTERN DIGITAL	540
425MB WESTERN DIGITAL	750
CTRL+CACHE PROMISE DC99	220
CTRL+CACHE LONGSHINE	260

SCHEDE VIDEO SVGA

CIRRUS LOGIC CL401 256K	50
CIRRUS LOGIC CL5420 1MB	110
CIRRUS LOGIC CL5422 1MB TC	150
CL5426 1MB>2MB LB WA+TC	190
CL5428 1MB>2MB LB WA+TC	240
OAK 077 1MB	90
S3 1MB WA	240
NCR 1MB>2MB	190
AVGA3 1MB TC	190

DIGITIZER / SCANNER

TAV. GRAFICA ACECAD 12x12	270
TAV. GARFICA ACECAD 18x12	480
HANDY GENIUS B/W	190
HANDY GENIUS COLOR	490
LOGITECH SCANMAN 16.7 MC	650
SCANNER A4 1600DPI COLOR	1.790

M/B - SIMM - MATH CO.

M/B 386DX-40 MHZ 128K	240
M/B 486DX LB 2 SLOTS 128/256KC	190/240
M/B 486DX LB 3 SLOTS 128/256KC	240/290
M/B 486DX-33 64KC	690
M/B 486DX2-50 64KC	790
M/B 486DX2-66 64KC	990
M/B 486DX-33 LB3 128KC ZIF	690
M/B 486DX-40 LB3 128KC ZIF	740
M/B 486DX2-50 LB3 128KC ZIF	840
M/B 486DX2-66 LB3 128KC ZIF	1.090
SIMM 256KB/1MB/4MB	25/90/290
80387 SL-16/33 INTEL	150
80387 DX-16/40 INTEL	150

NOTEBOOK

386SX40 2MB HD 80	1.890
486SLC25 4/8MB HD 80 EPSON	2.590
486SLC25 4/8MB HD 120 S.MATE	2.290
486DX33 4/12MB HD 120 S.MATE	3.490
486DX50 4/12MB HD 120 S.MATE	3.790

MODEM+FAX

2400/9600 + MNP5+VTEL INTERNO	140
2400/9600 + MNP5+VTEL ESTERNO	190
14400 + MNP5+VTEL INTERNO	240
14400 + MNP5+VTEL ESTERNO	290
14400 + MNP5+VTEL POCKET	320

SOFTWARE

COREL DRAW 3.0 + CD	290
COREL SHOW ART DISK	60
DR DOS 6.0	50
FLIGHT SIMULATOR 5.0	100
MS DOS 6.0 UPGRADE	100
MS EXCEL 4.0 X WINDOWS	640
MS PUBLISHER 1.1	150
MS WINDOWS 3.1	190
MS WIN WORD 1.1 (5.25")	150
MS WIN WORD 2.0	640
MS WORKS 2.0	150
OCR RECOGNITA	250
WIN-FAX LITE	50
MS WIDEO FOR WINDOWS	50

CD-ROM

EXTRAVAGANZA (4CD)	150
MICROSOFT CINEMANIA	110
CORSO DI INGLESE IN ITALIANO	75
POWER UTILITIES	50
SUPER ARCADE GAMES	50
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)	50
THE COMPLETE WINDOWS SET	50
THE EDUCATIONAL DISK	50
THE PROGRAMMER DISK	50
THE WORLD OF SOFTWARE (3CD)	150
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL. 1	100
GREAT CITIES OF THE WORLD VOL. 2	100
MONKEY ISLAND	75
WING COMMANDER SPECIAL ED.	75
WHERE IN THE WORLD IS C.SD.	75
CLIP ART HEAVEN	50
JAZZ MULTIMEDIA	130
WORLD OF VISION	75
WORLD OF TRAINS	75
TIME TABLE SCIENCE	75
WRATH OF THE DEMON	75
CURSE OF ENCHANTIA	75
BATTLE CHESS	75
ETC.ETC.ETC.	

MULTIMEDIA

SCHEDA ADLIB COMPATIBILE	50
SOUND BLASTER 2 DE LUXE	119
SOUND BLASTER PRO2 DE LUXE	190
SOUND BLASTE (MITSUMI)	190
SOUND BLASTER 16 BASIC/ASP	240/370
SOUND BLASTER MIDI KIT	90
SOUND BLASTER MIDI BOX	100
MIDI BLASTER	340
WAVE BLASTER	340
SB CD DISCOVERY KIT (5CD)	640
SB CD16 PERFORMANCE KIT (4CD)	820
SB CD16 PREMIUM KIT (6CD)	940
LETTORE CD-ROM MITSUMI	340
LETTORE CD-ROM CREATIVE	440
LETTORE CD-ROM CREATIVE	2.290

STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	310
EPSON LQ100 - 24A 80C 167 cps	370
EPSON FX1170 - 9A 136C 380cps	830
EPSON LQ1070 - 24A 136C 225cps	870
EPSON STYLUS 800 - INKJET 80C I	540
HP DESKJET 510 - 300 Dpi	540
HP DESKJET 500C - 300 Dpi 240 cps	640
HP DESKJET 550C - 300 Dpi 240 cps	1.040
HP DESKJET 1200C - 300 Dpi	1.890
HP LASERJET 4L - 1MB 300 Dpi	1.170
HP LASERJET 4ML- 6MB 300 Dpi PS	1.960
HP LASERJET 4 - 2MB 600 Dpi	2.490
HP LASERJET 4M - 6MB 600 Dpi PS	3.390
MANNESMANN MT81-9A 80C130cps	270
MT82 - 24A 80C 192cps	440
MT83 - 24A 80C 216cps	470
MT84 - 24A 136C 216cps	570
NEC P22Q - 24A 80C 192cps	520
NEC P42Q - 24A 80C 216cps (C)	770
NEC P32Q - 24A 136C 192 cps	720
NEC P52Q - 24A 136C 216cps (C)	940
NEC JETMATE 400 - INKJET 180cps	440
STAR SJ144 - 80C 360Dpi COLOR	1.090

C= & GVP POINT

Commodore

AMIGA CD-32	TEL.
AMIGA 1200	590
AMIGA 4000/030 HD120 2MB	TEL.
AMIGA 4000/040 HD120 6MB	TEL.
ESP. MEM. A1200 1>9MB (COPR.)	290
COPR. 68882 (GVP)	340
RAM ZIP 1MB	75
HD 60MB INTERNO A600/A1200	340
HD 130MB INTERNO A600/A1200	490
CTRL HD IDE A500/A500+ ESP>8MB	190
MONITOR 1084S	340
MONITOR 1960	690
HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
GVP HARDCARD 120MB>8MB	1.090
GVP DSS8	140
GVP DSS8 ENANCHED	160
GVP G-LOCK	790
GVP IMPAC VISION 2.0	3.190
OPAL VISION 2.1	1.690
OPAL VISION VIDEO PROCESSOR	TEL.
GENLOCK MICROGEN PLUS	250
DCTV PAL	690
VIDEON 4.0 GOLD	310

PC WARE

VIA C. PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A SABATO
9.30-13 / 15.30 - 19.30

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS MONITORS ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER PRIVATEER

The Games machine
STAR PLAYER
90-94

Dopo il deludente Wing Commander Academy, ecco a voi una nuova incredibile epopea ambientata nello sterminato universo spaziale della Origin. Coinvolti, ancora una volta, nell'eterna guerra tra Kilrathi e Confederazione, pur senza appartenere a nessuna delle due fazioni...

Pur senza trattarsi del terzo episodio ufficiale (sul quale ci sta già comunque lavorando il grandissimo Chris Roberts in persona, ndMax), Privateer ha in ogni caso molto a che spartire con l'ambientazione caratterizzante di una saga ormai leggendaria come quella di Wing Commander. Cominciando con l'introdurvi all'ambientazione spazio temporale posso dirvi come questa sia più o meno la medesima: WC2 si sviluppava intorno al 2664.128, mentre Privateer parte nel 2669. Quindi, se teniamo conto che il 128 non so a che cosa si riferisca e se ipotizziamo che il 2664 sia l'anno solare così come lo concepiamo noi, non sono passati che cinque anni dall'ultima volta che avete messo piede in questa remota regione spaziale...

La guerra contro i Kilrathi, nel frattempo, continua senza esclusione di colpi e la Confederazione sta cercando di fare il possibile per limitare la perdita di importanti settori strategici; uno dei nuovi spazi conquistati e colonizzati è rappresentato dal settore Gemini. Privateer è ambientato proprio qui.

A differenza dei due precedenti episodi, però, questa volta non siete militanti della Confederazione e nemmeno Kilrathi, indosserete infatti i panni di un civile che cerca di guadagnarsi da vivere sfruttando solo la sua misera Tarsus, una nave mercantile molto somigliante a una scatola da scarpe, con quattro tubi attaccati nella parte posteriore, due laser frontali e poco altro.

Lo scopo del gioco è, fondamentalmente, sopravvivere. Se poi riusciste ad aiutare più o meno indirettamente la Confederazione a vincere la guerra (magari scoprendo perché alcune navi vengono polverizzate come se nulla fosse: ora c'è, ora non c'è più), non sarebbe certo male, ma di questo parleremo più avanti.

La struttura di gioco di Privateer è, diciamo così, molto aperta, nel senso che avrete la possibilità di decidere più o meno autonomamente cosa fare della vostra vita: una scelta potrebbe essere quella di raggranellare qualche spicciolo accettando di trasportare vari tipi di materiali da un pianeta all'altro e poi, una volta accumulati un po' di soldini, cambiare vascello e dedicarsi a qualcosa di più serio, tipo iscrivervi alla gilda dei Mercanti oppure a quella dei Mercenari. In questo modo avrete la possibilità di tirare avanti e vivere tranquilli; ma siete sicuri che questo stile di vita faccia per voi? Certo, è un lavoro pulito, sicuri di non avere mai nessun problema con la Confederazione e con la milizia che controlla i traffici illegali, ma per quanto tempo potreste continuare a vivere in questo modo; avrete la robustezza morale necessaria per non cedere mai alle tentazioni che vi verranno saltuariamente proposte? Il contrabbandiere è un lavoro certamente pericoloso, pieno di rischi, ma non dimenticate che è molto remunerativo...

Passiamo così a descrivere cosa succede in una partita tipo a Privateer; all'inizio del gioco vi troverete nel sistema Troy (collocato, se non ricordo male, nel quadrante Fariss, uno dei quattro che compongono il settore Gemini... mamma mia, proprio io che ho sempre odiato la geografia devo scrivere queste cose!) e, più precisamente, in una base preposta all'estrazione di minerali; altri tipi di basi sono quelle agricole, pirata (nel senso che sono nascoste e piene di gente poco raccomandabile che se v'incontra nello spazio è capace di dirvi: "Ehi tipo, se non ti dà troppo fastidio dammi il tuo cargo e in cambio io ti lascio vivere... Forse!"), installazioni dedite allo svago, raffinerie orbitanti oppure basi stellari della Confederazione, senza poi dimenticare un paio di pianetini abitati: New Detroit (fortunatamente senza quel fesso di Robocop) e Oxford.

Tralasciando la parte grafica che risulta differente per ogni tipo di base, possiamo facilmente individuare le caratteristiche che accomunano tutte queste "locazioni" (lo so, è un termine un po' forzato, ma al momento non me ne viene in mente nessun altro!): un computer accessibile a tutta la popolazione permette di scegliere una missione di quelle offerte dalle grosse industrie o dalla Confederazione, ci

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sono poi due uffici particolari appartenenti uno alla gilda dei mercanti e uno a quella dei mercenari; lo scopo di questi? Allora, una volta che le vostre finanze avranno raggiunto una certa quota è possibile iscriversi a una di queste due associazioni che offrono delle garanzie sulle missioni da loro selezionate, ciò vuole dire essere pagati senza problemi, avere la sicurezza di svolgere attività legali ecc. La prima gilda, quella dei mercanti, chiede una quota d'iscrizione pari a 1000 crediti, mentre quella dei mercenari ve ne succhierà via 5000; questi soldi serviranno a registrarvi per poi avere accesso alle missioni selezionate... Naturalmente nessuno vi obbliga a iscrivervi, però all'atto pratico ne potrete trarre dei vantaggi considerevoli, uno dei quali è rappresentato dalla possibilità di scegliere la missione che preferite da una rosa molto più vasta.

Procedendo con le strutture visitabili, come potrebbe mancare il bar spaziale? E' questa infatti l'unico posto dove sia possibile concedersi un po' di svago, ascoltando le ultime novità del barista. E sempre il bar è anche un ottimo luogo dove incontrare un sacco di persone interessanti, disposte a offrire un bel po' di soldini in cambio di qualche favore più o meno legale...

C'è poi anche il venditore di astronavi, nel '93 abbiamo i concessionari di auto, nel duemilaqualcosa ci saranno i concessionari di astronavi, logico no? Non avrete mica pensato che durante tutto il gioco avreste dovuto girare con un mezzo catafalcione simile a una 126-bis, vero? Le astronavi acquistabili sono tre: la Centurion, praticamente un "heavy fighter" con un bagagliaio molto piccolo (almeno rispetto alle altre due), è la più costosa e, ovviamente, la più bella; c'è poi la Galaxy, una nave mercantile poco adatta al combattimento (e vi assicuro che i pirati sono infami, delle vere carogne... e pure spavaldi!) e infine abbiamo la Orion, un vascello molto comune tra i mercenari, molto corazzato, ma abbastanza goffo.

Una discreta scelta, quindi, basta scegliere e avere i soldi, dopodiché il gioco è fatto.

Il lato economico quindi, come penso abbiate ormai capito, è alla base di Privateer: più soldi riuscirete ad accumulare, più avrete la vita facile, potendovi permettere infatti l'aggiunta di svariati optional al vostro vascello. Sì, perché credevate forse che l'astronave venisse venduta già completa di tutto? E no cari miei, vi sbagliate di grosso: aggeggini tipo cannoni al plasma, armature rinforzate, raggi trattori e mappe di navigazione sono cose che costano e dovrete prima guadagnare i soldi per customizzarvi il mezzo! Bella la vita, altrimenti...

Alcuni esempi di gadget sono, oltre a quelli citati sopra: ECM (che sta per Electronic Counter Measures, praticamente gli chaff e i flares che vi serviranno per depistare eventuali missili), gli upgrade del motore (avete presente i Garelli elaborati?), Jump Driver (unità che vi permetteranno di realizzare dei balzi interspaziali tra un settore e l'altro - se volete un consiglio compratelo appena possibile, è praticamente indispensabile), robot di riparazione per rattoppare i danni provocati da asteroidi e cannonate, scanner più o meno potenti, generatori di scudi, torrette esterne e una fraccata di armi.

Se poi per caso veniste danneggiati, senza avere a bordo un droide addetto alla manutenzione, potrebbero tornarvi utili le "officine" presenti su gran parte delle stazioni.

Ultimo luogo visitabile quando siete a terra è una sorta di mercato; se siete commerciante vi sarà molto utile: comprare cibo su un pianeta agricolo e venderlo a una stazione mineraria servirà a portarvi a casa un bel gruzzoletto...

Visto che, come ho detto sopra, i soldi servono, sarà anche il caso d'elencarvi le maniere in cui potrete entrarne in possesso: potete accettare le missioni legali e illegali (molto più remunerative), potete fare il mercenario, assaltare le navi da carico, distruggerle e fregarvi ciò che trasportano per poi venderlo (con ottimi profitti, occhio però a non far saltare per aria un vascello mentre una nave della milizia gira li intorno...), oppure potete semplicemente comprare materiali per poi rivenderli (monotono!).

Le categorie di persone con cui avrete a che fare più o meno pacificamente sono: i soldati della milizia e della confederazione, i kilrathi, i mercanti, i mercenari, i pirati e i retrò. Mi accorgo adesso di non avervi ancora parlato dei retrò. Pongo subito rimedio: questi viscidi e insulsi esseri sono i soliti conservatori a cui non va bene un accidente di niente (un po' come le "mamme contro la discoteca"), in particolare modo odiano le astronavi e la tecnologia in generale e il paradosso e che la combattono sfruttandola (odiano le astronavi e le distruggono sfruttandone delle altre). Esaltati!

Passando alle fasi di volo, chi ha già giocato a Wing Commander (1 o 2 che sia) si troverà a proprio agio in Privateer, i controlli sono bene o male gli stessi, cambia sì qualcosina, però niente di sconvolgente. Per chi invece non conosce questa semi trilogia farò un rapido corso di aggiornamento: ogni nave possiede un radar (che potrà essere più o meno sofisticato), un computer di navigazione che permette di selezionare dove andare, un monitor MFDS (acronimo di Multi Function Displays) che fornirà informazioni sulla destinazione, sul bersaglio attualmente inquadrato, sui danni subiti, sul carico trasportato, sulle armi e la loro attivazione; sempre quest'ultimo vi permetterà poi di comunicare con altri vascelli e monitorare i movimenti delle astronavi nelle vicinanze.

Un particolare che è bene evidenziare è poi l'energia dell'astronave, un unico generatore rifornisce gli scudi, i cannoni e i postbruciatori (afterburner), vi capiterà quindi di dover abbassare parzialmente gli scudi per poter sparare più colpi o andare più veloci (X-Wing docet).

I cockpit sono ovviamente tutti differenti, c'è l'astronave con una visibilità frontale buona per i combattimenti come c'è il cargo con il quale vedere metà schermo è già un problema per colpa della collocazione degli strumenti non troppo ragionata (perlomeno per i combattimenti).

Privateer è quindi in sostanza tutto questo, si vive come si può e si cerca di guadagnare fino a che un giorno non contattate qualche tipo losco che magari vi tira dentro in qualche storia strana...

Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

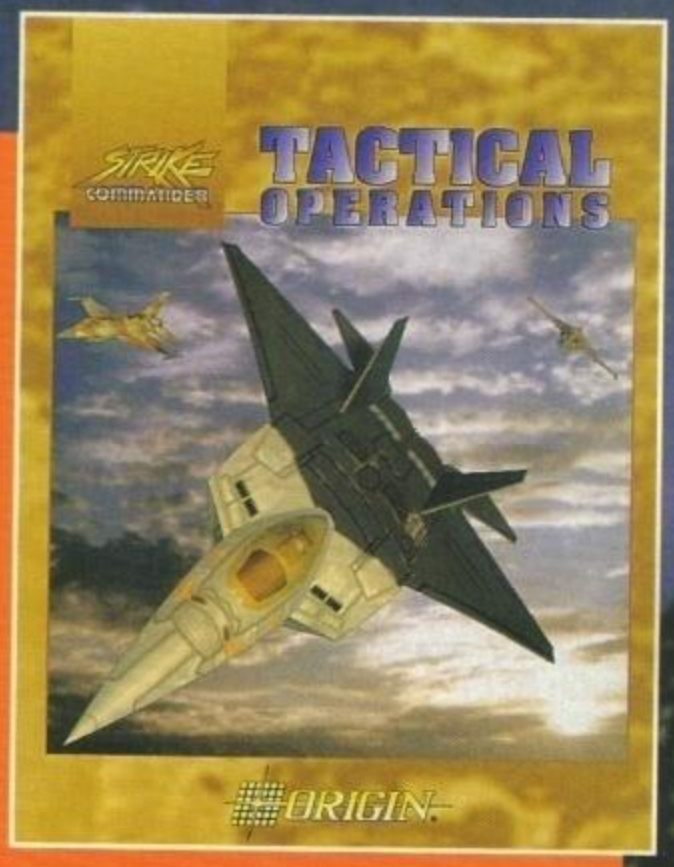
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER PRIVATEER

STRIKE COMMANDER TACTICAL OPERATIONS

Sì, lo so che non c'entra niente, comunque mi sembra giusto comunicare a tutti i fan di questo gioco che è uscito un data disk contenente nuovi aerei (F117, F4 Phantom ed altri) da affrontare, 21 nuove missioni, una situazione politica cambiata drasticamente dal primo episodio e tutto questo assieme al supporto del General Midi. Un disco aggiuntivo di sicuro interesse per tutti coloro che già posseggono l'ultimo grande capolavoro firmato Chris Roberts.



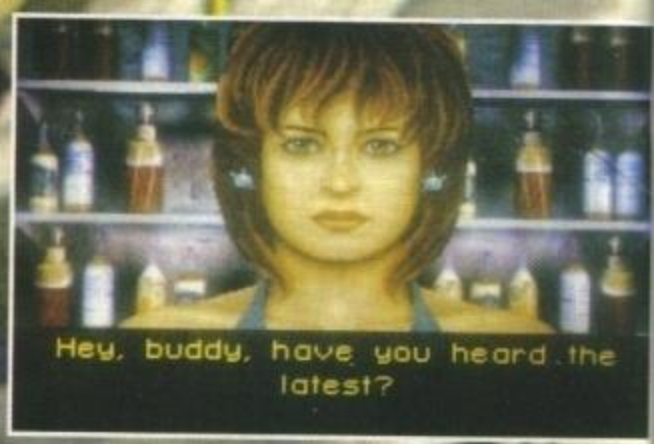
CONFIGURAZIONE RICHIESTA

Questo box è ormai d'obbligo quando recensiamo un gioco Origin, ecco qui di seguito la configurazione minima necessaria per poter giocare a Privateer: 386 DX 33 con 4 Mega di Ram, scheda VGA, Hard disk con circa 16 mega liberi (speech pack escluso); se poi avete un 486 è meglio, molto meglio, una scheda sonora è vivamente consigliata.

VETRI ELETTRICI, CHIUSURA CENTRALIZZATA, TETTUCCIO APRIBILE, ABS DI SERIE...

Diamo ora una veloce occhiata agli svariati add-on che potrete aggiungere al vostro vascello (armi escluse).

ECM PACKAGE: ce ne sono di tre tipi e servono sostanzialmente a depistare i missili che vi verranno lanciati dietro dai malintenzionati
AFTERBURNER: postbruciatori (molto utili) che vi serviranno per scappare dalle situazioni pericolose
PLASTEEL ARMOUR: armatura leggera, prezzo economico!
TUNGSTEN ARMOR: molto resistente, ma anche molto costosa. Consigliata ai mercenari.
ENGINE UPGRADE: chiamate confidenzialmente "elaborazioni", servono a potenziare il motore della vostra astronave.
JUMP DRIVE: uno dei dispositivi più importanti, permette di compiere salti iperspaziali fra settori.
MAPPE DI NAVIGAZIONE: indispensabili per poter sapere sempre dove vi trovate.
REPAIR DROID: droide di riparazione, capace di salvare il salvabile in caso che qualche colpo nemico danneggi qualche dispositivo
SHIELD GENERATOR: il classico generatore di scudi, ce ne sono di tipi diversi, ma alcuni sono incompatibili con certi modelli di astronave.
TRACTOR BEAM: un normalissimo raggio trattore, molto utile per recuperare oggetti e persone disperse nello spazio.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

TUTTOCITTA' 2669
GUIDA RAPIDA AI TIPI DI BASI E PIANETI

Il settore Gemini è strutturato in quattro principali quadranti, suddivisi in un numero variabile di settori ciascuno, settori che a loro volta racchiudono un numero diverso di sistemi contenenti alcuni jump point, basi o pianeti (... peggio delle bamboline russe!). Andiamo quindi a dargli un occhiata più da vicino:

* **STAZIONI AGRICOLE:** praticamente delle immense fattorie dedite alla produzione di beni di consumo come grano e cibarie di tutti i tipi. I beni più ricercati (e pagati meglio) sono costituiti da macchinari per facilitare il lavoro di coltivazione.
* **STAZIONI MINERARIE:** costruite all'interno di grossi asteroidi vaganti nello spazio, producono ferro et similia.
Molto ricercati sono le cibarie e i divertimenti di qualsiasi genere.
* **STAZIONI PIRATA:** commerciano in droga, diamanti e schiavi (nel ventitreesimo secolo...), non appaiono quasi mai sulle carte di navigazione. Per avvicinarsi indenni sarà quindi meglio conoscere qualcuno del giro.
* **PIANETI DEDITI ALLO SVAGO:** qui si può trovare veramente di tutto, compresi i giochi Origin, e non sto scherzando!
* **RAFFINERIE:** in queste stazioni si trasformano le risorse degli asteroidi in materia finita, come il carburante, per esempio. Anche qui, come per le stazioni minerarie, c'è una grossa richiesta di cibo, divertimenti e risorse naturali da trattare.
* **NEW COSTANTINOPLE**
La capitale del settore Gemini, alta densità di popolazione e riferimento per tutte le più grosse industrie. Bel posto per gli affari, siano essi sporchi o meno.
* **NEW DETROIT**
Uno dei centri urbani più interessanti, cuore industriale di tutto il settore. Molto ricercate le risorse naturali.
* **OXFORD**
Capitale per tutto quello che riguarda la cultura nel settore Gemini, essendo praticamente un pianeta università.
* **PERRY**
Centro militare del settore Gemini, è situato vicino alla frontiera; è pieno di pattuglie della milizia e della Confederazione, non passateci vicino se state trasportando roba illegale. Qui si trattano prevalentemente armi in cambio di cibo ed equipaggiamento medico.

PC

Di solito quando giudico un gioco tengo molto da conto il "fattore coinvolgimento", quel qualcosa di difficilmente definibile che, se presente, finisce col tenerti incollato al monitor fino a tarda notte; beh, ieri sera (anzi stamattina) mi sono staccato dal PC alle 2:30... e già questo dovrebbe farvi intuire cosa penso di Privateer, che si presenta come un misto tra Elite e Wing Commander riuscendo saggiamente a mixare gli ingredienti di entrambi i giochi.

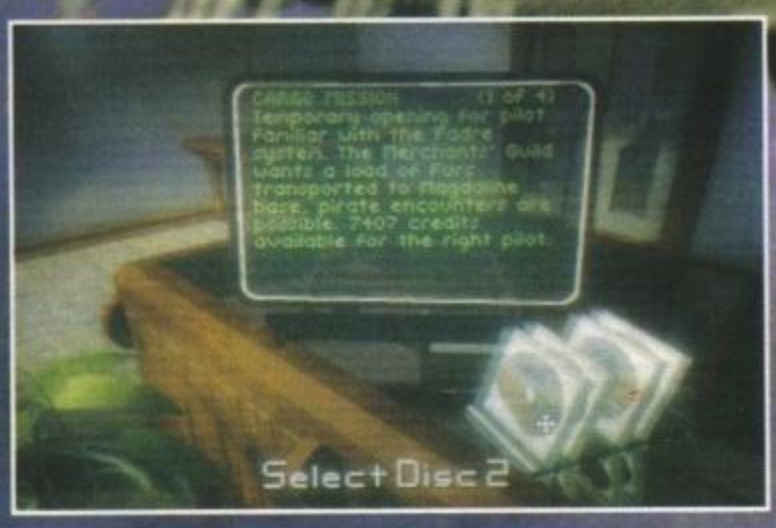
La grafica risulta migliorata rispetto ai precedenti episodi, a differenza del sonoro che sarebbe potuto essere realizzato con più cura. Un difetto che ho riscontrato è che, a mio avviso, le prime partite risultano abbastanza ripetitive (inizialmente volevo dargli molto meno, continuando a giocare invece...): avete un'astronave abbastanza bruttina, pochi soldi e dovrete quindi faticare non poco per farvi un nome e un conto in banca decente. Superato comunque questo primo impatto le cose miglioreranno sensibilmente...

La spettacolarità grafica che aveva caratterizzato i primi Wing Commander è naturalmente diminuita, in favore però di una libertà d'azione maggiore (non verrete mai costretti ad accettare una missione, come succedeva invece in Strike Commander).

La giocabilità è comunque ottima grazie anche alla possibilità di venire coinvolti in complotti; forse ci sono un po' troppi combattimenti, ma nessun problema, se non avete il vascello adatto basta scappare...

A conti fatti l'unico grosso difetto di questo nuovo gioco Origin è l'uscita imminente di Elite II che, da quanto abbiamo visto, sembra veramente un grande titolo, e non è da escludersi che il grande David Braben sia riuscito a fare di meglio.

Privateer rimane comunque un prodotto con i fiocchi, completo in ogni suo aspetto e curato nei minimi particolari, come da tradizione Origin, decisamente da aggiungere alla vostra collezione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO videogames AMIGA PC

PERGIOCO ®

PERGIOCO speciale videogam del mes

Videogames in arrivo

CD ROM

CD MAC	BINGI BURRA STONE	59900
CD MAC	DINOSAUR DISCOVERY	79900
CD PC	DAY OF THE TENTACLE Ita	119900
CD PC	DINOSAUR SAFARI	119900
CD PC	FORBIDDEN SUBJECTS	119900
CD PC	NIGHT OWL GAMES	49900
CD PC	SUPER GAMES Windows	29900
CD PC	SUPER PROGRAMMER	39900

DISK

AMIGA DISK	BOB'S BAD DAY	59900
AMIGA DISK	HIRED GUNS	69900
AMIGA DISK	PATRICIAN	99900
AMIGA DISK	PRIVE MOOVER	59900
AMIGA DISK	SPACE HULK	89900
AMIGA DISK	TOM LANDRY FOOTBALL	89900
PC DISK	COASTER	49900
PC DISK	GLOBAL DOMINATION	99900
PC DISK	METAL AND LACE	?
PC DISK	NHL HOCKEY	129900
PC DISK	PATRICIAN	109900
PC DISK	POSITRONIC BRIDGE BASIC	89900

libri delle soluzioni

HINT BOOK	DAY OF THE TENTACLE Ita	15000
HINT BOOK	LANDS OF LORE	25900
HINT BOOK	LEMMINGS COMPANION	74900

joysticks per pc

ANALOG EDGE	64900
COMMAND CONTROL	64900
FLIGHTSTICK	96000
FLIGHTSTICK PRO	159900
MACH I	29000
MACH III	84900
MASTER BALL II	52900
MERLIN	69900
MINI BAR	69900
SV-201 M-5	39900
SV-202 PC CONNECTION	39900
THRUSTMASTER Flight Control	179000
THRUSTMASTER MARK II WCS	279000
THRUSTMASTER SWITCH KIT	1099000
VIRTUAL PILOT	199000

schede per pc

AMPLIFIED COMPUTER SPEAKERS	89900
AMPLIFIED SPEAKER SYSTEM	59900
AUDIO WAVE 16 AISP	439000
CD-ROM MITSUMI	459000
CD-ROM SONY	389000
CD-ROM SONY 300 KBites/sec	949000
CD-ROM SONY SCHEDA + SOFTWARE	129000
CD-ROM UPGRADE SOUNDBLASTER	599000
GAMECARD III AUTOMATIC	79900
GAMECARD III AUTOMATIC MCA	124900
MULTIMEDIA SOUNDBLASTER CD-ROM	849000
SOUND BLASTER 16 ASP	499000
SOUND BLASTER 16 BASIC	329000
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	259000
VIDEO BLASTER	699000

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM

PERGIOCO già qui

le ultime novità CD ROM PC

1001 UTILITIES	39900
ADVENTURES IN HEAVEN	39900
AMERICAN JOURNEY 1869-1945	109900
BACKROAD RACERS	119900
DINOSAUR DISCOVERY	79900
EXPLORER 2	79900
EXPLORER 3	59900
EXPLORER 4	119900
F-15 STRIKE EAGLE III	139900
GAME ARENA	39900
GREAT NAVAL BATTLES Enhanced	119900
JOKES & PRANKS	79900
MICROSOFT GOLF	139900
MOZART THE DISSONANT QUARTET	169900
MULTIMEDIA ANIMALS ENCYCLOP.	149900
NORTH AMERICAN INDIANS	89900
PROTOSTAR	119900
RETURN TO ZORK	129900
SCOOTER'S MAGIC CASTLE	119900
SHAREWARE STUDIO III	39900
SHAREWARE VAULT GOLD	39900
TEXTURE HEAVEN	139900
TIME ALMANAC 1993	229900
TIME MAN OF THE YEAR	109900
VIDEO CUBE SPACE	119900
VIVALDI THE FOUR SEASONS	59900
WIN PLATINIUM	49900

CD ROM MAC

DINOSAUR ADVENTURE	129900
MYST	139900
THE MAGIC DEATH	79900

CD ROM PC& MAC

IT'S A BIRD'S LIFE	99900
LANGUAGE/OS	39900
MEGA MEDIA I	39900
MULTIMEDIA	59900
SOFT KILL	79900
VICTOR VECTOR & YONDO II	99900

BOARDGAMES e Role games

Videogames già qui le ultime novità

pc

AFTER DARK FOR DOS	79900
AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS	119900
BRIX	59900
DARK SUN Shattered Lands	149900
DISCOVERIES OF THE DEEP	89900
DRACULA	89900
EARTH INVASION Windows	69900
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	79900
FRACTAL SIDESHOW	39900
GEEKWAD Games of the Galaxy	59900
HOMEY D. CLOWN	59900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49900
KASPAROV'S GAMBIT	139900
LINKS FIRESTONE	49900
MASTER OF ORION	119900
MENTHAL MATH GAMES	89900
MICROSOFT ARCADE Windows	89900
SAN FRANCISCO SCENERY 5.0	89900
SEAL TEAM	129900
SPEED RACER	99900
SPORTS WORK	79900
STRIKE SQUAD	109900
SURF NINJAS	69900
THE BLUE & THE GRAY	119900
THE SHADOW OF YSERBIUS	69900
ULTIMA UNDERWORLD Promozione	49900
WING COMMANDER II +SPEECH PACK	79900
WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2	79900
PRIVATEER	139900
PRIVATEER Speech Pack	69900
STRIKE COMMANDER Tactical Operations	69900
688 ATTACK SUB	49900
BART Vs. SPACE MUTANTS	29900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
GRAND PRIX CIRCUIT	39900
LHX ATTACK CHOPPER	49900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	49900
SERVE & VOLLEY	29900
STRIKE FLEET	39900
THE BIG 100	69900
WIN TOTUS LIBRA Windows	179900
WIN TOTUS Windows	129900

amiga

688 ATTACK SUB	39900
AIR FORCE COMMANDER	79900
ALIEN BREED Special	39900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
CIVILIZATION Amiga 1200	99900
COMBAT AIR PATROL	69900
DELUXE MUSIC 2.0	279900
DONK	99900
GRAND PRIX CIRCUIT	29900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	39900
STRIKE FLEET	39900
TOKI	29900

mac

A-TRAIN + CONSTRUCTION SET	119900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	139900
CROSSWORDS DELL	59900
DISTANT SUNS 2.0	139900
SIM CITY CLASSIC	69900

negozio

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1

negozio

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109

vendita telefonica

PERGIOCO MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

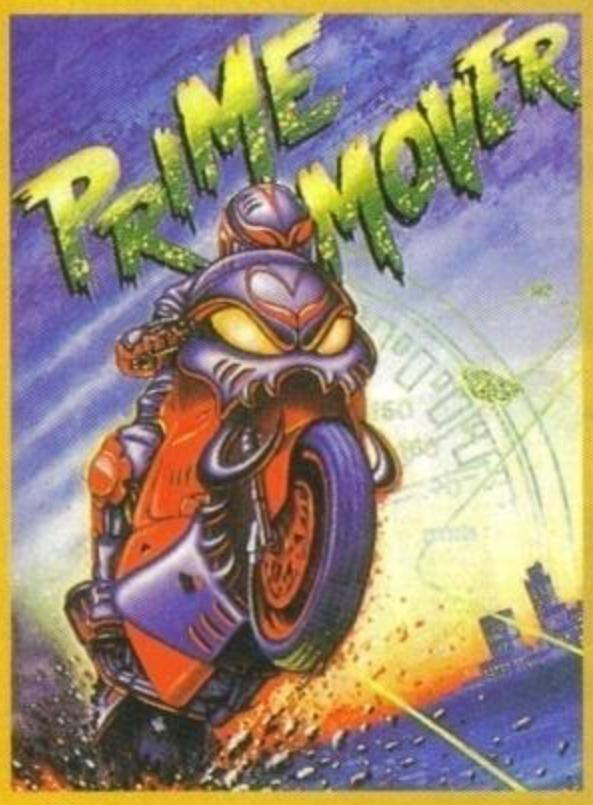
c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

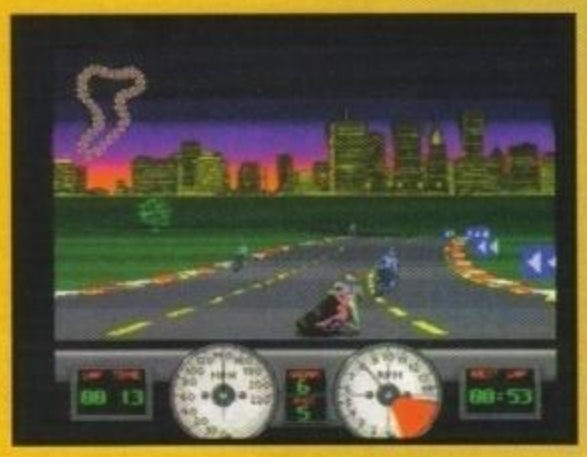
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



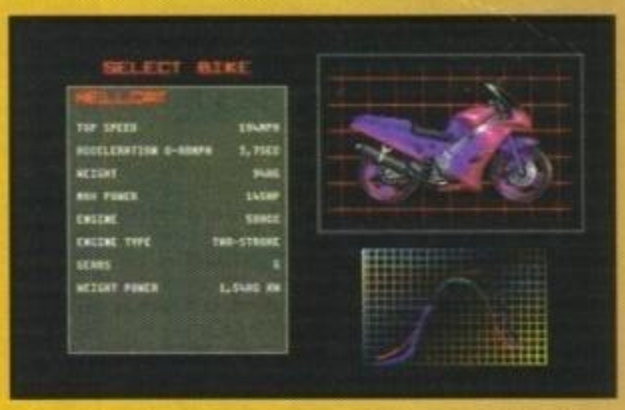
Ne parlammo nelle "Voci di corridoio" parecchio tempo addietro, e ora, dopo un mostruoso ritardo, eccolo qui, pronto per essere giocato, di che si tratta? Ma naturalmente di Prime Mover, e di chi altri...

Era da un pezzo che non si sentiva parlare di simulazioni di corsa su Amiga e precisamente, se la memoria non m'inganna, da quando uscì No Second Prize della Thalion; ma quest'ultimo titolo si differenzia parecchio da Prime Mover, infatti, al pari di Team Suzuki della Gremlin e Red Zone della stessa Psygnosis... era vettoriale.



Prime Mover, invece, si avvicina come stile molto di più a Super Hang On, e in effetti è proprio a quest'ultimo titolo che credo i programmatori si siano maggiormente ispirati. Non solo infatti la moto è vista dalla stessa visuale, ma sono anche presenti altri piccoli particolari che ricordano inequivocabilmente il gioco di corsa motociclistica più famoso del mondo (e probabilmente anche il più bello su Amiga): capita ad esempio spesso di incontrare segnalazioni di curve verso destra (o sinistra), mentre la curva è poi dalla parte opposta...

Ad ogni modo il gioco, se non lo avete ancora capito, riguarda le corse motociclistiche e voi, alla guida di uno dei sei veicoli messi a disposizione (ognuno naturalmente con le proprie specifiche tecniche), avrete il compito di vincere il campionato mondiale, competendo in paesi come USA, Germania, Spagna, Brasile, Messico, Inghilterra (naturalmente con la nebbia), Italia (uno dei percorsi più ardui), e altri ancora.



Ogni circuito sarà presentato in un'apposita schermata, che vi informerà sulle condizioni del tracciato, sulla quantità di curve presenti, sul numero dei giri da compiere, e così via. Una scelta molto importante per l'esito positivo della gara sarà quella della moto, che dovrete selezionare a seconda delle caratteristiche della pista; ad esempio, se il percorso che dovrete affrontare sarà pieno di curve a gomito, risulterà inutile prendere una moto dotata di grande velocità, ma di scarsa ripresa, simile discorso vale naturalmente anche al contrario.

I corridori in pista saranno sempre sette, e voi, guarda caso, partirete sempre per ultimi, dovrete quindi metterci anche l'anima per assicurarvi di volta in volta il massimo punteggio nella classifica generale.

Una delle parti maggiormente curate in Prime Mover è senza dubbio quella delle opzioni; vi segnalo quindi la possibilità di salvare i propri record su disco, scegliere se giocare con le marce automatiche o meno, oppure scegliere se accelerare schiacciando il tasto di fuoco piuttosto che tirando avanti la manopola del vostro joystick.

Passando alla fase di guida sono dell'idea che il vostro centauro perda troppa velocità quando collide con i cartelli o gli altri oggetti ai bordi della pista, e che sia invece paradossale che non si verifichi alcun calo di velocità quando finisce fuori dal tracciato (almeno fino a quando la moto non si impasta contro un ostacolo).

Un'altra cosa che mi è dispiaciuta, l'ultima e poi chiudo, è che nella piccola mappa del tracciato posta nella parte superiore dello schermo viene visualizzata solo la vostra moto, e non quella dei vostri avversari. "Bhe, meglio di niente" direte voi, e in effetti è così, ma io rimango dell'idea che se si fa un certo sforzo per fare una cosa, poi bisogna fare di tutto per non rendere vano tutto quello che si è realizzato...

Raffaele Sogni

AMIGA

Dunque, Prime Mover è indubbiamente un discreto gioco di corsa. La grafica è abbastanza limpida, anche se nel complesso non troppo dettagliata, lo scrolling sufficientemente fluido e veloce, mentre il controllo della vostra moto risulta molto maneggevole, rispondendo prontamente ai vostri solleciti (anche se poi per affrontare degnamente le curve più impegnative bisogna conoscere perfettamente il suo angolo e la traiettoria ideale).

Riguardo alla parte sonora, non ho niente da eccepire; musiche appropriate, effetti più che discreti e tutti gli inni nazionali dei paesi in cui gareggerete.

Per quanto riguarda la giocabilità, questa è stata sicuramente migliorata rispetto ala versione da noi visionata prima dell'estate, pur senza raggiungere ugualmente livelli di assoluta eccellenza.

In conclusione, raccomando questo gioco a tutti coloro che amano le simulazioni motociclistiche, fra questi, però, si divertiranno molto di più le persone che preferiscono dedicarsi a Super Hang On piuttosto che No Second Prize.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a

OFFERTE del MESE

ALIENS 3	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BONANZA BROS	L. 39.000
BULLS VS LAKERS	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOLAND	L. 49.000
D. DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 59.000
ELEMENTAR MASTER	L. 69.000
EUROP. CLUB SOCCER	L. 69.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FATAL LABTRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
HOME ALONE	L. 69.000
HUMANS	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KICK BOXING	L. 69.000
KING OF MONSTER	L. 69.000
MEGAPANEL	L. 49.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST I	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STRIDER II	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
WARP SPEED	L. 49.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
XDR 2001	L. 29.000

DISPONIBILI MEGADRIVE

FANTASTIC DIZZY

ALADDIN

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ADDAM FAMILY	L. 119.000
ALADDIN	TELEFON.
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	TELEFON.
BLASTER MASTER 2	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 109.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 99.000
FLASHBACK	TELEFON.
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 89.000
GUNSTAR HERO	TELEFON.
HOOK	TELEFON.
JUNGLE STRIKE	L. 109.000
JURASSIC PARK	TELEFON.
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
LEADERBOARD GOLF	L. 69.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
MOHAMM. ALI BOXING '93	L. 99.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA BASKET	L. 79.000
NBA ALLSTAR CHALL. - BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 69.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 89.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
TAZMANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 78.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 69.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 99.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 89.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 99.000

OFFERTISSIMA !

JOYPAD 6 TASTI PER MEGADRIVE

NOVITÀ !

JOYSTICK MEGADRIVE L. 19.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MEGA-CD 2 L. 499.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

OFFERTE DEL MESE

FUNKY HORROR BAND	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 49.000
SOUL FACE	L. 69.000
ERNEST EVAN	L. 69.000
WONDER DOG	L. 69.000
STREET OF RAGE + SHINOBI + COLOMUS + GOLDEN AXE	L. 99.000

SONIC PLUS "CD" L. 139.000

ULTIME NOVITÀ

• SLIPHEED • ROBO ALESTE
• POWER FACTORY • NIGHT STRIKER
• KEDO FLAYER • SPIDERMAN
• TERMINATOR • MONKEY ISLAND
• DUNE • LAST ACTION HERO
... e tanti altri...

NEW CDX 2.0

NOVITÀ ASSOLUTA !!!

Non necessita di modifiche!
E' una semplice cartuccia.
Potrete così usare, su un qualsiasi MEGA-CD, un qualsiasi gioco, sia esso USA, Japan o Europeo.

MAGIC ADAPTOR L. 39.000

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

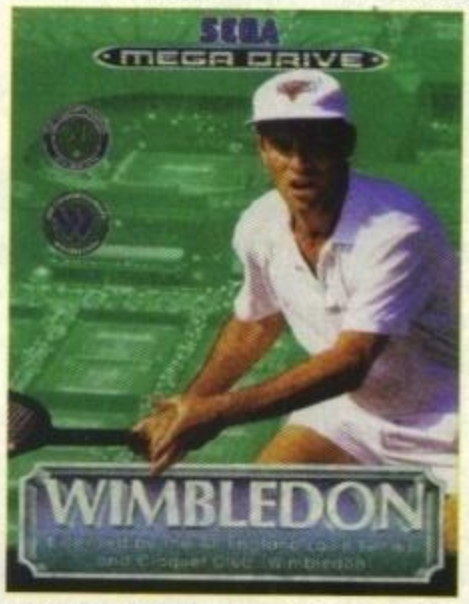
NEW EURO JAPAN L. 19.000

ADATTATORE CARTUCCE PER UTILIZZARE I GIOCHI GIAPPONESI SUL MEGADRIVE EUROPEO.

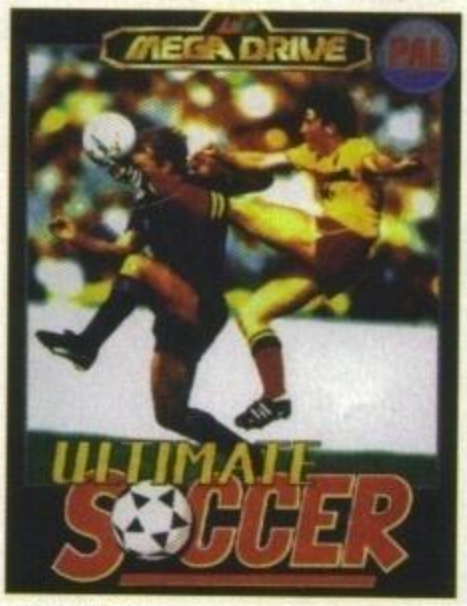
TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

MEGADRIVE

OFFERTA SPECIALE



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000

OFFERTA SPECIALE

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALLPRO

Ancora football americano sul PC? BAAAASTA! Non ne posso più!

A dire il vero sono solo un paio i giochi di football americano per PC che mi è toccato recensire, ma direi che sono già abbastanza per fare del male a un non appassionato. Visto che lo spazio è poco vediamo subito cosa è esattamente FPSF e quali sono le novità rilevanti rispetto alla versione precedente. Come qualcuno avrà già intuito FPSF è un gioco di football americano (furbacchioni, a voi proprio non ve la facciamo, eh?!!), e per andare un po' più nel particolare un gioco di football i

cui punti di forza stanno nella parte tattica e nel realismo delle azioni.

Ora, se calcoliamo che un gioco di football è formato fondamentalmente da due elementi, la tattica e l'azione, abbiamo già un bel viatico. Si parlava di parte tattica e realismo: per quello che riguarda la prima abbiamo decine di schemi già pronti da utilizzare, oltre a un editor degli stessi completissimo, tonnellate di tabelle riguardanti i giocatori (punti segnati, squadre in cui hanno militato, ecc, ecc. ecc.), opzioni a non finire durante la partita per il cambio degli schemi e dei giocatori e una marea (stile "diluvio universale") di statistiche per tenervi sempre aggiornati; il realismo poi è qualcosa di incredibile, con finti lanci, passaggi dietro la schiena, difensori che brancano il fuggitivo verso meta per un piede, e tutto ciò che può far parte di una partita vera, grazie alle animazioni degli sprite fantastiche e terribilmente varie. Ma non ho ancora finito!

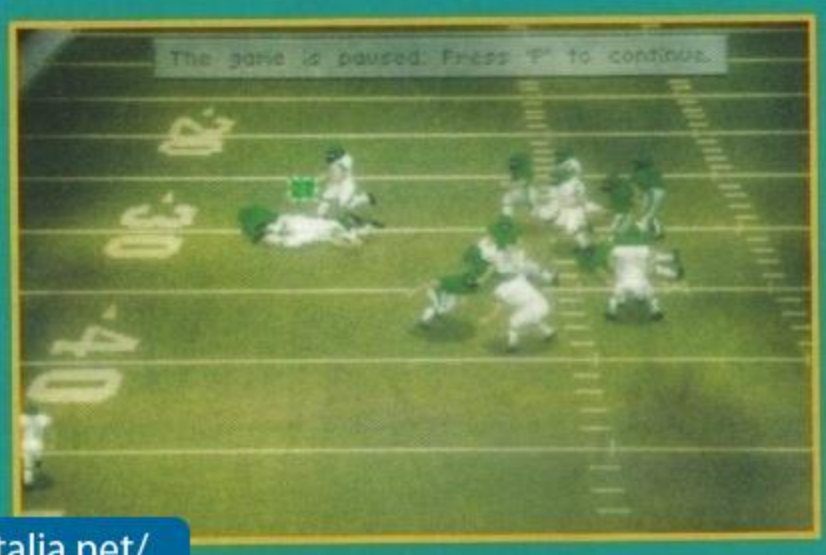
Tanto per non essere banali tutto quello che riguarda la lega professionistica (partite degli avversari, classifiche di ogni genere, tipo, razza e colore, statistiche come se piovesse durante il periodo dei monsoni) è perfino esagerato nella sua completezza, con campagna acquisti e tratta dei giocatori ovviamente inclusa.

A questo punto potreste chiedervi "con simile dispendio di realismo e di tabelle chissà che schifo di grafica o chissà che work station serve per muovere il tutto": beh, graficamente parlando non si è mai visto nulla di simile su PC, con una grafica dettagliattissima in VGA 256 e un sonoro tra l'altro spaventoso. Se poi per quello che riguarda il movimento degli sprite il gioco non è stato certo velocizzato (avrete sempre bisogno di un 386SX con un paio di mega di RAM) la parte tragica della vecchia versione, quella del calcolo delle partite della lega (ricordo che il tempo medio di calcolo di una partita Comp vs. Comp era circa di 15 minuti), è stata invece abbondantemente addolcita, con un periodo di attesa limitato, ma con la stessa accuratezza nel generare i risultati.

Non solo, rispetto al suo predecessore FPSP Pro vanta anche la possibilità di utilizzare nomi e statistiche dei giocatori della NFL, una serie di animazioni ancora più ampia, l'editor per le maglie, un'espansione per i Game Plan e i Play-call e inquadrature migliorate. Direi proprio che si tratta di novità decisamente attese che rendono questo un titolo assolutamente imperdibile per tutti gli amanti del pallone ovale.

Andy Orchesi

Tutto quello che posso dire è che FPS rimane di gran lunga il miglior football americano disponibile sul mercato.
Il solo consiglio è di controllare prima il computer che avete fra le mani, e se avete la fortuna di possedere un bel 386 (e di essere, ovviamente, appassionati di football americano) non penso abbiate difficoltà a scegliere il nuovo gioco da mettere nella vostra softeca.
Oakey doakey?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

NOVITA'

AMIGA

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 75.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA' PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE S/O 2.0 ED IL S/O1.3. NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE MANUALE IN ITALIANO.
£. 79.000

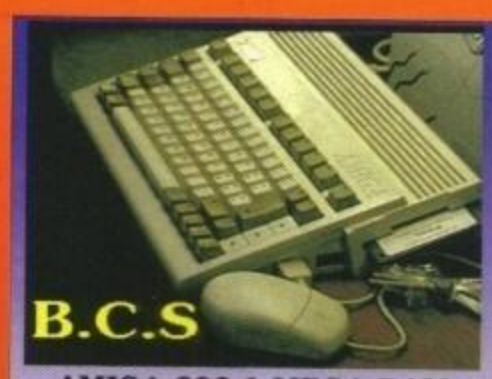
ESPANSIONE DA 1MB PER A-600 ESPANDE A 2MB
£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.290.000

AMIGA 4000 CON HD 120MB 6MB GARANZIA ORIGINALE COMMODORE
£.4.250.000

PC 80386SX-25 CABINET DESK LED VELOCITA' CHIAVE ACCESSO 2 MEGA RAM HD40 MEGABYTE DRIVE 1.4MBYTE MONITOR VGA TASTIERA 102 MANUALI DOS E WINDOWS IN ITALIANO
IVA COMPRESA
£.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.790.000



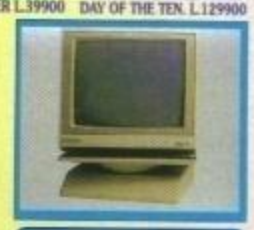
AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
CON IN OMAGGIO JOYSTICK
£.439.000

L.650.000

NOVITA' !!!
NUOVO CD COMMODORE MULTIMEDIALE
CON 2 GIOCHI SU CD ROM

JURASSIC PARK TEL.. F17 CHALLANGER L.39900 DAY OF THE TEN. L.129900

MONITOR COLORE 1084-PS PER AMIGA L.399.000



L.349.000

L.69.000

TELEFONA PER LE NOVITA' ARRIVI GIORNALIERI PER MEGADRIVE E GAME BOY

DA L.39.000
SCHERMO PROTETTIVO PROFESSIONALE PER MONITOR DI TUTTI I FORMATI .

MAGAZZINO DI OLTRE 500MQ
OLTRE 30.000 ARTICOLI IN
PRONTA CONSEGNA

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SOPRA INDICATI SONO IVA INCLUSA
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
I PREZZI E LE SPECIFICHE POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA NESUN PREAVVISO
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI
(SOLO ZONA LOMBARDIA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

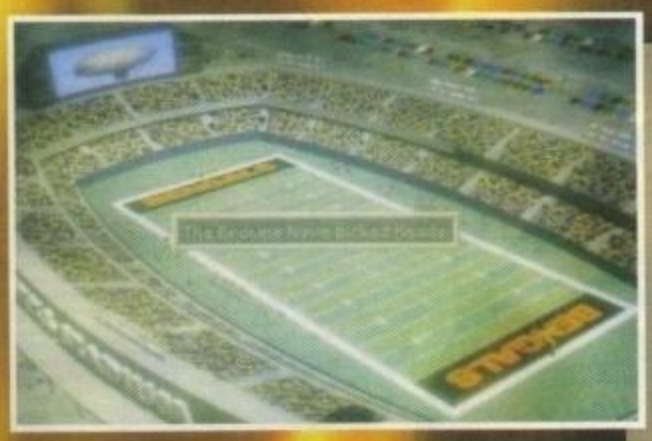
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

NFL CC FOOTBALL

NFL COACHES CLUB

Lo sapevate che il football americano è l'unico gioco che vi insegna la data di inizio della produzione di jeans con i passanti? No? Chiedete un po' alla Levi's...



Tralasciando simili sciocchezze, l'importante è che il football sia oggi diventato uno degli sport più noti del mondo e che la Microprose abbia potuto puntualmente realizzarne la sua brava conversione videoludica, di cui ora andiamo a parlare.

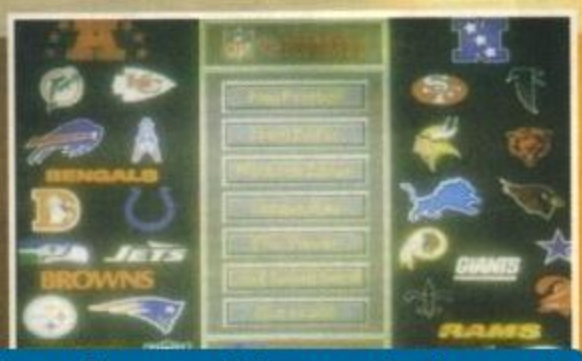
Dopo un'introduzione alquanto scialba, questo NFL CC Football ci sbatte in faccia il menu dele opzioni che include ben sette possibilità di scelta: giocare subito, editare le squadre, editare il playbook, giocare una lega, vedersi i film (le registrazioni delle partite precedenti), caricare una partita salvata e uscire al DOS.

A questo punto scegliendo play football, e cioè giocare subito una partita singola, ci ritroviamo sullo schermo un altro enigmatico menu pieno di icone e di bottoni da schiacciare, il cui unico scopo è quello di farci selezionare le squadre da portare in campo e il playbook, oltre naturalmente la difficoltà del gioco. Se poi abbiamo scelto il menu delle preferenze potremo divertirci a selezionare tutte le solite quisquiglie tipo la lunghezza di un incontro, il livello di dettaglio e la possibilità di salvare automaticamente le azioni più belle (un altro menu pieno di bottoni e icone di cui solo tre servono a qualcosa).

Occhei, adesso siamo pronti per catapultarci nella mischia: come ogni gioco di football americano che si rispetti prima che la palla venga calciata è possibile scegliere il tipo di gioco (sia offensivo che difensivo) da attuare eseguendo un playcall, cioè chiamando un determinato tipo di azione che può avere effetto sia prima dello snap della palla (calcio d'inizio) sia dopo. Per far questo avrete a disposizione dei diagrammi in cui sono rappresentati gli spostamenti dei vostri giocatori durante l'azione e tutta una serie di giochi tra cui scegliere, che non sono poi

tantissimi, ma che vi permettono comunque di districarvi sufficientemente bene nei meandri del football americano. Altre opzioni durante una partita sono chiedere un timeout, durante il quale cambiare gli schemi, consultare i roster delle due squadre e controllare l'affaticamento dei giocatori, vedere un replay e cambiare telecamera attiva, che di default è posizionata dietro alla squadra che attacca, ma che può essere piazzata perpendicolarmente al campo, alzata, abbassata, ruotata e così via.

Per quello che riguarda gli altri menu, ve ne riassumo brevemente i contenuti: il team editor permette di editare nomi e caratteristiche dei giocatori, abilità specifiche degli stessi (capacità di pressare l'avversario, di correre, di lanciare lungo, ecc. ecc.), ruoli di attacco e difesa (robe tipo quarterback, running back e simili), e lineup di partenza; il playbbook editor è invece un generatore per gli schemi di attacco e difesa, non eccessivamente completo, ma molto semplice da usare e soprattutto veloce da padroneggiare; il league play consente invece di giocarsi tutto un campionato con le squadre della NFL con tanto di standings, statistiche per giocatore e per squadra, schede di informazioni sulle relative squadre e un editor per crearsi una propria lega personalizzata. Parlare anche del menu di caricamento per le partite salvate o dell'opzione EXIT TO DOS non mi pare proprio il caso, per cui tutti al commento per varie ed evenutali.



Andy Orchesi

PC

Questo football della Microprose mi ha impressionato solo per la gestione minuziosa dei singoli giocatori, perché per tutto il resto non riesce proprio a offrire nulla di veramente interessante né di nuovo. Innanzitutto la grafica, pur in 256 colori, fa del campo una distesa verde monotona e ben poco caratteristica, mentre i giocatori diventano dei robottini animati malaccio, senza considerare naturalmente la squallidissima animazione del lancio della monetina realizzata in ray tracing, ma con protagonisti degli automi legatissimi nei movimenti.

A parte la grafica, che è indiscutibilmente scarsa, le altre caratteristiche devono purtroppo assoggettarsi alla famosa frase "non c'è spazio per noi due in questa città, uno se ne deve andare": proprio come è successo a Last Action Hero, uscito a ridosso di Jurassic Park e oscurato letteralmente dalla grandezza di quest'ultimo, questo football della Microprose paga il peso di uscire assieme a Front Page Sports Football Pro, che in quanto a opzioni, realismo e tutto quello che volete è straordinariamente meglio di qualsiasi altro concorrente uscito fino ad ora. Certo, anche NFL CC Football è abbastanza completo in quanto a opzioni, ma rimango dell'avviso che quando c'è già il meglio in giro e quando soprattutto i requisiti hardware sono gli stessi, non vedo perché ripiegare su qualcosa di chiaramente più scarso. Peccato, fosse uscito in un altro periodo avrebbe forse avuto miglior sorte.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADREBBE SE L' INGEGNERIA GENETICA
FOSSE IN GRADO DI DARE NUOVAMENTE LA VITA
AD ANIMALI PREISTORICI ESTINTI DA MILIONI DI ANNI?

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTION OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

IL FILM AVVENIMENTO DEL 1993
PRESTO ANCHE SU COMPUTER E CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ALIEN BREED II

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

"Ne abbiamo uno davanti... no, sono due... ce li abbiamo anche dietro".
"Ripley, non li vedo...".
"Sono ovunque!" "Siamo circondati...". "Dai muri! Escono dai muri! Spara Vasquez!" "Fate fuoco! Fate fuoco!!!"...

Sono passati nove anni da quando Johnson e Stone, due tra i migliori elementi dell'IPC (Inter Planetary Corps), portarono a termine la loro ultima "vera" missione. Nove anni in cui non si riscontrarono più oscure attività aliene in nessuna delle basi interplanetarie di proprietà della Federazione. Ma un giorno del corrente anno, il 2191, di ritorno da un pallosissimo viaggio di sei mesi nel cosiddetto "braccio esterno della spirale" (codesta spirale in teoria dovrebbe essere la nostra galassia), dal Quartier Generale arrivò l'ordine di andare a controllare una lontana base in un settore dell'Intex Network: la ISRC-4. Tale base aveva difatti completamente cessato le trasmissioni con l'esterno. Da giorni oramai non c'era neanche l'ombra di un messaggio su nessuno dei canali della Federazione. Le cause potevano essere tante: una tempesta magnetica, una rivolta contro le autorità, la base si era autodistrutta... ma nel dubbio era meglio effettuare un controllo. Pazienza, il ritorno a casa sarebbe stato rimandato al massimo di un giorno. Stone introdusse le coordinate all'interno del computer centrale dell'astronave, la Miraculos, e in un paio d'ore arrivarono a destinazione. Erano nei pressi della stazione ISRC-4 in orbita attorno alla stella gigante Gianor. Tutto sembrava essere okkey, tutto era stranamente calmo, troppo calmo e non c'erano segni di attività elettromagnetiche... Decisero di scendere per un controllo più approfondito e atterrarono su di una delle piazzole di atterraggio della base. Ancora non sapevano che li avrebbe attesi l'inferno, lì a pochi metri di distanza. Questa sostanzialmente è la storia che divide Alien Breed dal suo più che degno successore. All'inizio di questa vostra nuova avventura vi trovate proprio all'esterno della stazione e subito venite attaccati da un orda di Flyer pilotati da non si sa bene chi, anche se a dire il vero è facilmente intuibile (che gli alieni siano diventati più intelligenti dall'ultima volta?). Una volta entrati all'interno del primo edificio della base la situazione diventa più chiara: si tratta di un'invasione aliena in piena regola (ma va?!?). Che fare, oltre al semplice e chiarificativo blastiamoli tutti? Beh, all'inizio di ogni livello, vale a dire quando si passa da un edificio all'altro, viene visualizzato lo scopo di ogni missione (terminali da distruggere, prototipi di

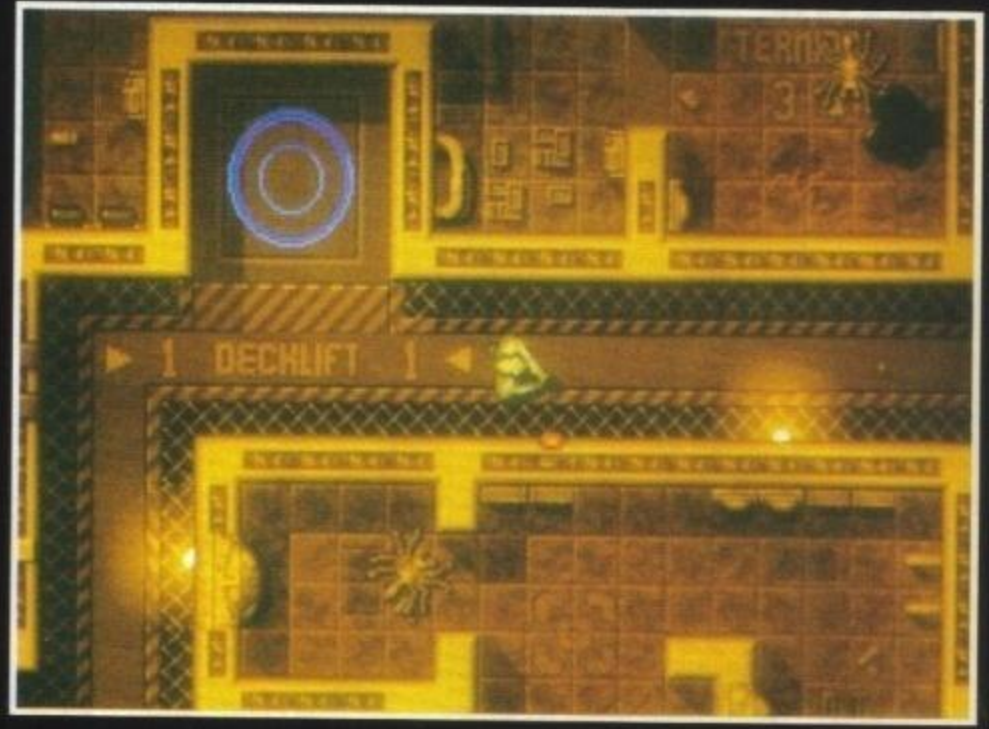
http://www.oldgamesitalia.net/

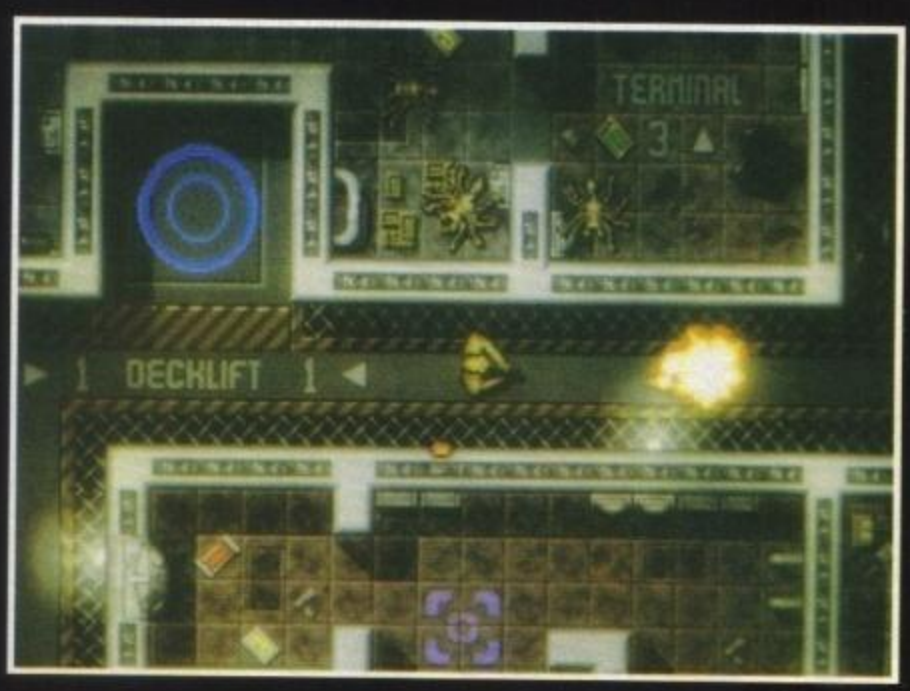
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

armi non convenzionali da disattivare, e cose del genere). Naturalmente la mappa di ogni singolo livello è immensa e orientarsi senza poterla visualizzare sarebbe un grosso problema.
Proprio per questo è possibile acquistare (se non lo si ha fin dall'inizio, e ciò dipende da quale tra i quattro personaggi a disposizione all'inizio del gioco (Johnson, Stone, il lucertolone Ruffertoo - ma non era il cane di Groo? - e il robot da guerra Zollux decidete di usare), collegandosi a uno dei terminali sparsi qua e là per tutto il gioco, tre tipi differenti di scanner, uno ovviamente più potente dell'altro. A tale proposito, già che ci sono, vi dico cos'altro è possibile fare collegandosi ad uno dei suddetti terminali. Dunque, tra i tools è possibile acquistare, vite extra, kit medici per risanare le feri-

dappertutto), il fucile a ripetizione (che avete fin dall'inizio) e gli scanner di cui sopra. Ognuna di queste armi ha inoltre vari livelli di potenza, più costano e più fanno male.
E' possibile rivedere lo scopo della missione e avere consigli e descrizioni su tutto quello che vi circonda e che potete incontrare nel livello che in quel momento state affrontando (mi sto riferendo comunque agli oggetti inanimati...). Infine potete tenere d'occhio le statistiche del gioco, con roba del tipo: che armi avete e a che livello sono, quanti alieni avete blastato, i soldi che avete a disposizioni, il numero delle chiavi, eccetera eccetera. Le informazioni più utili sono comunque sempre presenti nel pannello situato sulla parte bassa dello schermo.
Arrivando alla struttura del gioco le uniche(?!?) differenze col primo, sono appunto l'ampiezza di ogni singola mappa, il numero di alieni differenti presenti e la varietà delle ambientazioni (pur trovandosi all'interno di un'unica base ci sono tre sezioni che non c'entrano l'una con l'altra: gli edifici adibiti all'alloggio dei civili,





quelli scientifici e quelli delle apparecchiature militari). Anche se non ci siamo arrivati (al momento in cui sto scrivendo la recensione), non è da escludere poi la presenza di quella

te, set di cinque chiavi alla volta utili per aprire le porte e set di munizioni da trecento colpi l'uno. Tra le armi, vi sono il lanciafiamme, il lanciamissili a ricerca, il laser triplo, il lanciagranate, il rebounder (una sorta di lancia boomerang d'energia che rimbalzano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

TMB

Il Team 17 ha fatto come al solito un grande lavoro, questo Alien Breed II è il primo vero gioco per Amiga 1200; la grafica è sensazionale (128 colori non si vedono tutti i giorni), fluidissima, con un sacco di sprite che si muovono contemporaneamente su schermo. Il sonoro definirlo cristallino è poco e la colonna sonora iniziale mi fa impazzire, insomma un grande Allister Brimble. Forse è un po' tropo difficile, ma sicuramente non impossibile, praticamente da giocare e rigiocare sino alla fine !

fantomatica sezione di cui si parlava mesi addietro in cui si dovrebbe essere alla guida di un qualche convoglio militare.
Altre cose da dire sul gioco in sé senza entrare in giudizi tecnici vari (quelli ve li risparmio per il commento), non mi sembra ci siano da dire... ah ! quasi mi dimenticavo delle opzioni all'inizio del gioco. Niente di particolare, oltre alla scelta di quale personaggio utilizzare, solo l'opzione per giocare da soli o in due contemporaneamente, quella per dividere equamente i crediti che raccogliete durante il gioco (la contro opzione è "ognuno per sé e Dio per tutti"...) e il livello di difficoltà del gioco stesso, che stranamente coincide non col numero di alieni che vi attaccano contemporaneamente, ma con la resistenza che gli stessi oppongono nel morire

MM

Ci voleva proprio il Team 17 per rendere giustizia al 1200. Alien Breed 2 è semplicemente divino sia da giocare sia da guardare: la grafica a 256 è molto pulita e non soffre della tipica sindrome "abbiamo i colori ma non sappiamo come usarli quindi mettiamoceli a caso", gli sprite sono molto ben animati (e si muovono in massa senza rallentamenti) e le schermate d'intermezzo sono di una pulizia incredibile. Anche il sonoro è stato migliorato, dato che ora il parlato è molto più pulito e gli effetti più secchi. Su tutto comunque domina la giocabilità: la difficoltà è calibrata su un livello "ragionevolmente cattivo" e contribuisce a creare la spinta a proseguire... Alien Breed 2 è il titolo da comprare questo mese, se avete un 1200.

A1200

Grandissimo. Alien Breed II è sicuramente un degno successore. La grafica è pulita e ben definita sullo classico stile di Rico (anche se ho come la netta impressione che avesse fatto un lavoro più curato sul primo A3), musiche d'introduzione ed effetti sonori creano un'atmosfera adrenalinica mai provata prima.
Le schermate a duecentocinquantasei colori, d'intermezzo tra un livello e l'atro, realizzate dallo stesso Rico (all'inizio dovevano essere in Ham8, ma poi avrebbero occupato troppo spazio e le ha drasticamente ridotte) sono veramente belle e fanno vedere di che cosa è capace il chipset AGA. Anche se sono stati usati solo(?!?) centoventotto colori su schermo dal punto di vista visivo il gioco è sicuramente una chicca da gustare appieno (d'altra parte mi domando a che cosa sarebbe servito usarne di più...). La programmazione è impeccabile come sempre e la difficoltà è sicuramente elevata, non proprio sugli standard iniziali del Team 17, ma quanto basta a farvi saltare i nervi se non avete scritto Gioconda sulla fronte o se non siete degli ultrappassionati. Per quanto mi riguarda è talmente carico di sfida che non mi ci stacco fin quando non l'ho finito. Il primo vero gioco per Al200. La parola agli altri.

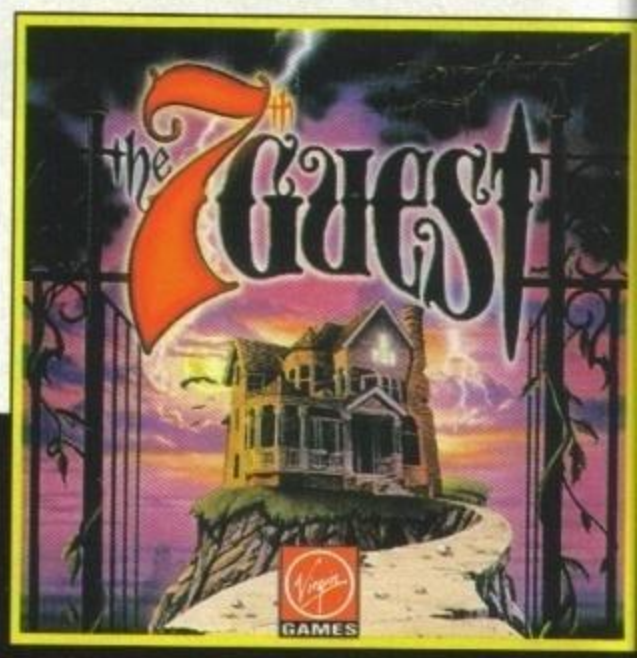
BDM

Blast them before they blast you ! Tutto questo in sostanza è Alien Breed 2 per Amiga, un grande spara e ammazza che non ha niente da invidiare a nessuno.
La grafica è molto bella anche se, forse, un po' meno nitida del primo episodio, le mappe sono più vaste e c'è stato un miglioramento generale di tutto, compreso il sonoro molto più atmosferico. L'unica cosa che rimane ancora irrisolta è il livello di difficoltà che rimane nei soliti standard Team 17 ! La dinamica del gioco è molto interessante, non basta infatti sparare e trovare l'uscita, ma più realisticamente dovrete portare a termine una missione. . . questo aspetto è grandioso ! ! ! Niente da dire, Alien Breed 2 è uno dei migliori giochi Amiga del mese... compratelo o pentitevene (siete giustificati solo se scegliete come alternativa Elite II).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

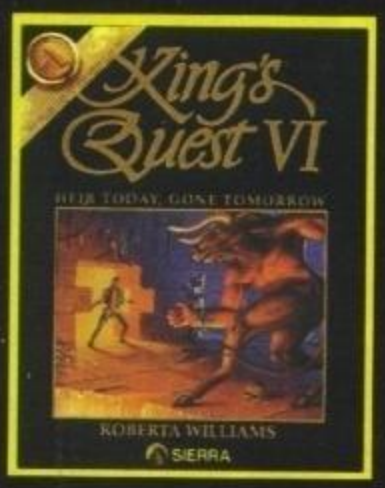
TUTTO E' INIZIATO CON



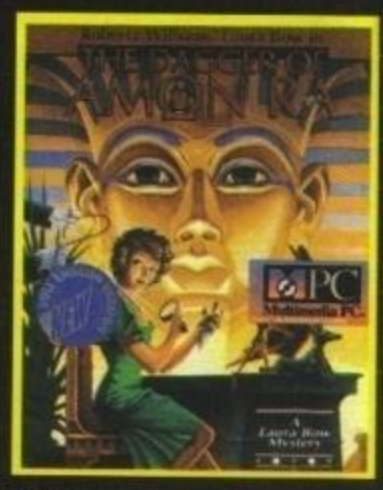
PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO CON

leader linea CD

PC CD-ROM

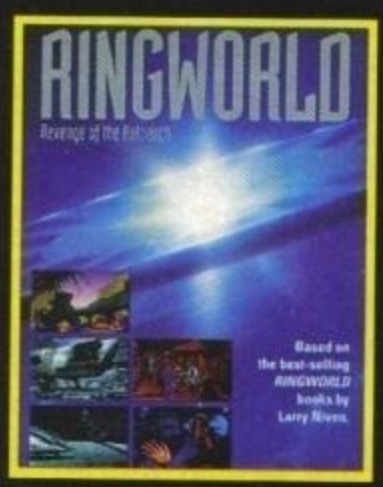


CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

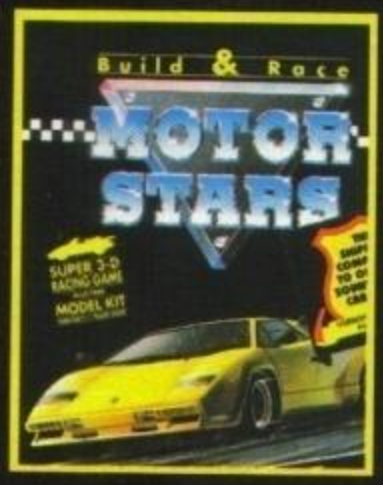


TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

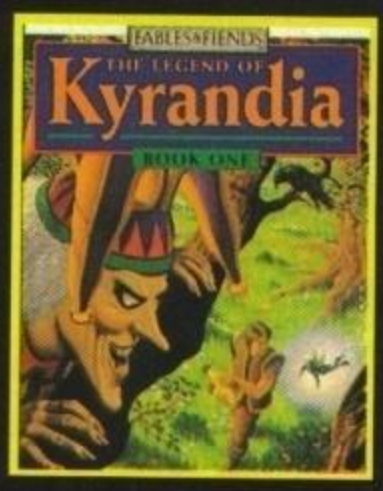
IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCO DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.



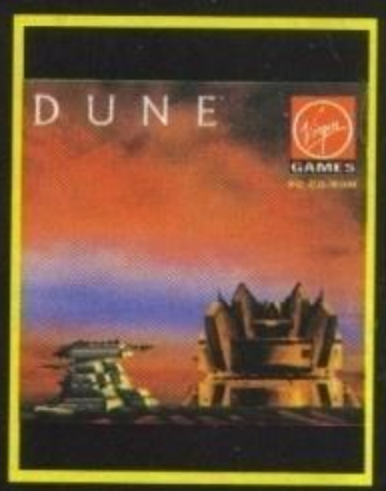
DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.



...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.
NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.



DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

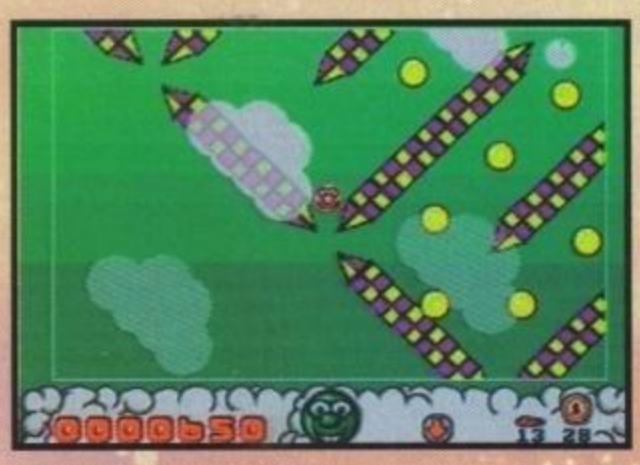
PSYGNOSIS per AMIGA

REVIEW

Bob's Bad Day

Non vi è mai successo di svegliarvi alla mattina e pensare che il mondo intero se la stia prendendo con voi? Penso proprio di sì, ma non potreste mai immaginare cosa sia accaduto a Bob, protagonista di questa bizzarra avventura...

Vi destate all'alba perché il cane del vicino ha la dissenteria e abbaia come un ossesso, state per lavarvi i denti vi accorgete che il dentifricio è finito e mentre lo richiudete per buttarlo via il tappino vi scivola nello scarico del lavandino otturandolo irrimediabilmente, il caffè che bevete è fatto con una caffettiera americana o peggio ancora con acqua e Nescafé leggero, la Gazzetta ancora fresca di stampa vi sporca la mani in una maniera vergognosa e i vostri compagni vi danno dello zozzone, il vostro professore di matematica vi estrae con il malefico metodo random per la settima volta in sei giorni e vi appioppa l'ennesimo due, il walkman vi cade di tasca sulla banchina della metrò spaccandosi in mille pezzettini e perdete il mezzo per raccogliere tutto nella speranza vana di riuscire a farlo funzionare nuovamente, perdete al Fantacalcio dopo che i vostri attaccanti hanno sbagliato due rigori e il vostro portiere ha preso quattro gol, venite eliminati al torneo di Street Fighter 2 da un moccioso fortunatissimo e da un pad che vi si rivolta contro rifiutandosi di parare, il vostro fratellino minore vi apre un CD non vostro e inizia a lanciarlo come un frisbee per tutta la casa lasciandoci sopra più solchi di un 33 giri, lo stereo vi esplode mentre state registrando l'ultimo album dei Nirvana, riuscite a perdere a poker con un full di sette contro due giocatori che hanno rispettivamente un full di otto e un full d'assi "serviti", vi schiantate in motorino senza assicurazione e senza bollo contro una macchina ferma il cui guidatore ha la patente scaduta a pochi passi da una pattuglia di vigili in motocicletta fermi (da "La biografia non autorizzata di MAO" - Xenia Edizioni). Questa è senza dubbio un'esagerazione (beh, mica tanto), però è innegabile che una giornata storta capiti a tutti (c'è anche chi si fa tirare sotto da una automobile mentre è sbronzo come un'aquila, vero Max...), e il protagonista di questa storia, ovvero il fantomatico Bob citato nel cappello, si becca all'unanimità l'Oscar come personaggio videoludico più sfigato dell'anno: come altro potreste definire un tipo che mentre bighellona per la strada viene affiancato alla fermata dell'autobus da un mago che ha deciso di dividerlo in due parti, e mandarlo in giro rotolando sulla propria testa per una serie sterminata di livelli? Questa in sintesi è anche la storia di questo nuovo prodotto uscito sotto etichetta Psygnosis, ma sviluppato interamente da un nuovo gruppo di programmatori chiamati The Dome, che per quanto ne so io sono al loro gioco d'esordio (non vorrei comunque ripetere l'errore della Bethesda Soft, e Shin ne sa qualcosa...). Bob's Bad Day è l'ennesima incarnazione del più classico dei platform/puzzle: il giocatore dovrà guidare Bob, o meglio la testa di Bob, lungo un centinaio di livelli alla ricerca del resto del suo corpo, e per completare ogni livello bisognerà raccogliere un tot numero di monete disseminate qua e là per il livello. Quello che a prima vista sembra il più facile dei lavori, verrà in ogni modo ostacolato da repentini cambi di gravità, mescolata già alla difficoltà congenita nel controllare il testone rotolante: per meglio rendere l'idea dello schema di gioco, vi basti avere presente il quadro bonus di Sonic (ve lo ricordate? Quello in cui il buon porcospino della Sega si appalottolava su sé stesso e si lanciava alla conquista di una gemma, rotolando tra tappetini elastici e funghetti respingenti, all'interno di una struttura che roteava in continuazione). Una volta conquistate tutte le monete residenti nel livello entro un tempo limite, Bob potrà finalmente accedere al livello successivo semplicemente entrando nel varco dimensionale in precedenza indicato da quattro frecce convergenti; tutto facile se non fosse per una serie di bonus/malus facilmente reperibili in alcuni punti precisi e che spesso Bob dovrà prendere volente o nolente. I pericoli maggiori sono dati dalle icone che fanno "addormentare" i movimenti del Joystick e che vi impediranno cioè di andare in quella determinata direzione, dagli spostamenti di gravità, dall'inversione del moto rotazionale e un sacco di altre gabole del genere. Importantissima la possibilità di ripartire ogni qualvolta lo si voglia dall'ultimo livello visitato, semplicemente digitando una password che viene donata prima dell'inizio del livello in questione.



Andrea"MAO"Della Calce

AMIGA

Bob's Bad Day non passerà certo alla storia come il gioco meglio programmato o curato dell'anno: la realizzazione tecnica lascia piuttosto a desiderare, e l'impressione è quella di un gioco di pubblico dominio, al limite di un budget, non certo un titolo a prezzo pieno... Bisogna però ammettere che l'idea è abbastanza originale, e come tutte le cose nuove capace di catturare l'attenzione, almeno fino a quando non appariranno inevitabili i primi sintomi di nausea (per il continuo movimento roteatorio dello schermo) o la noia non si impadronirà dei vostri joystick...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
78
GLOBALE

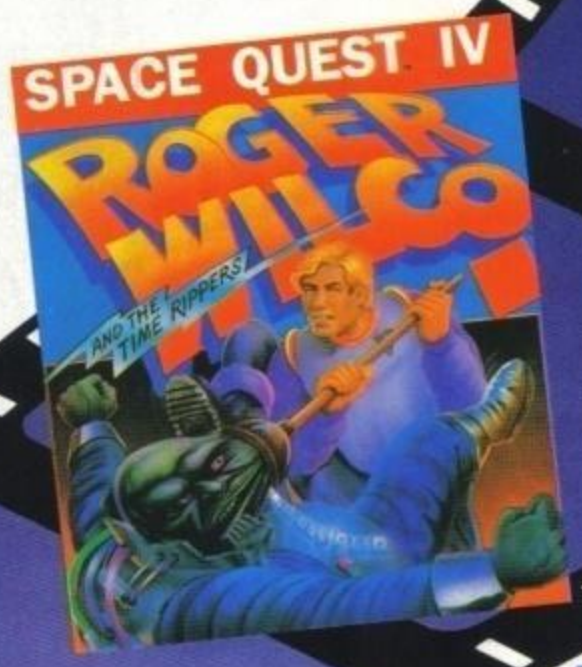
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

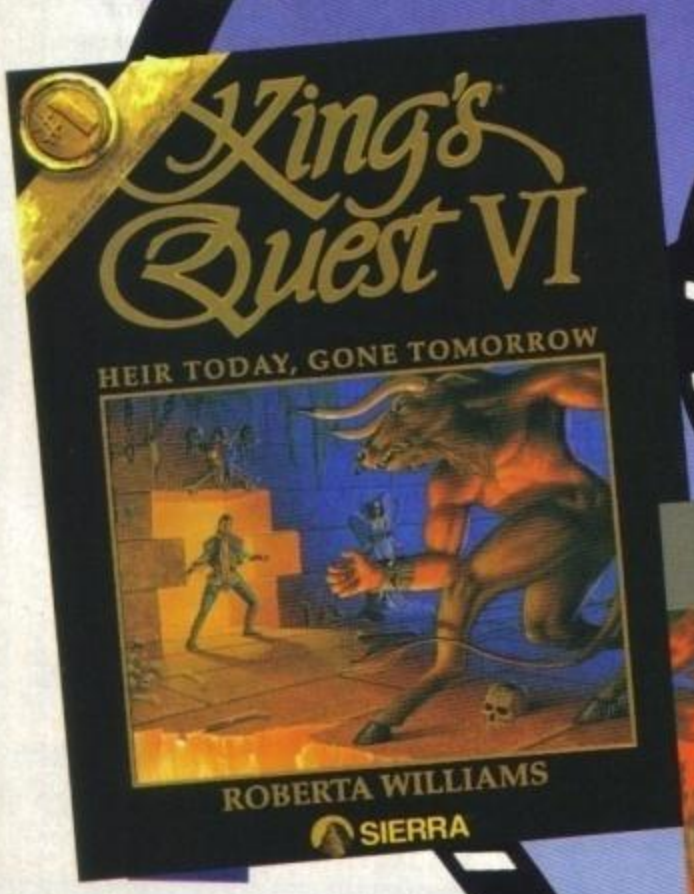
Come in un film,
meglio che in un film...

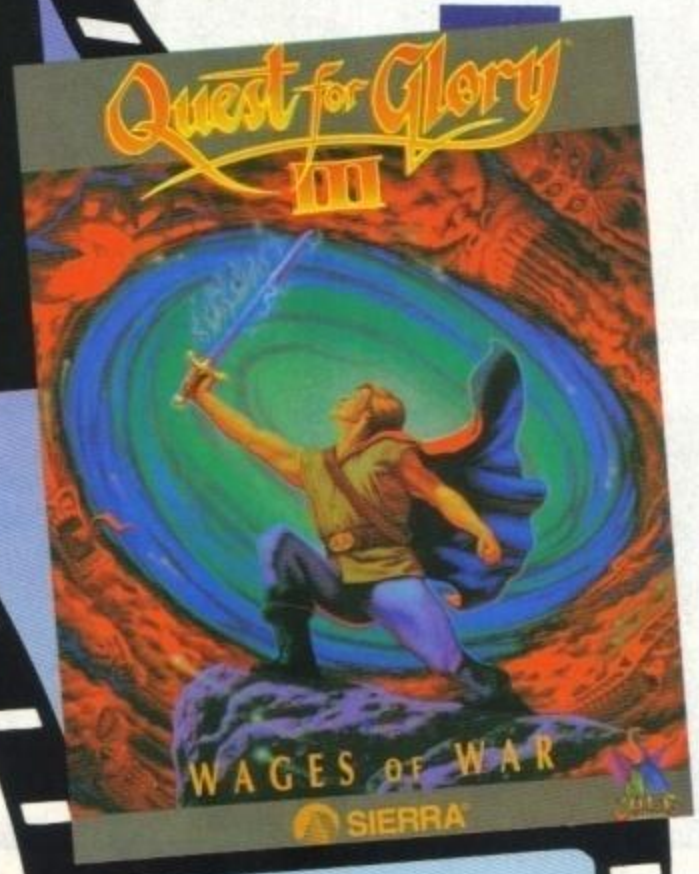


TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.

PC - LIT. 99.900

...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE COMPLETAMENTE IN ITALIANO!





KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC

QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC

QUALITÀ LEADER ★ GARANTITA

LEADER

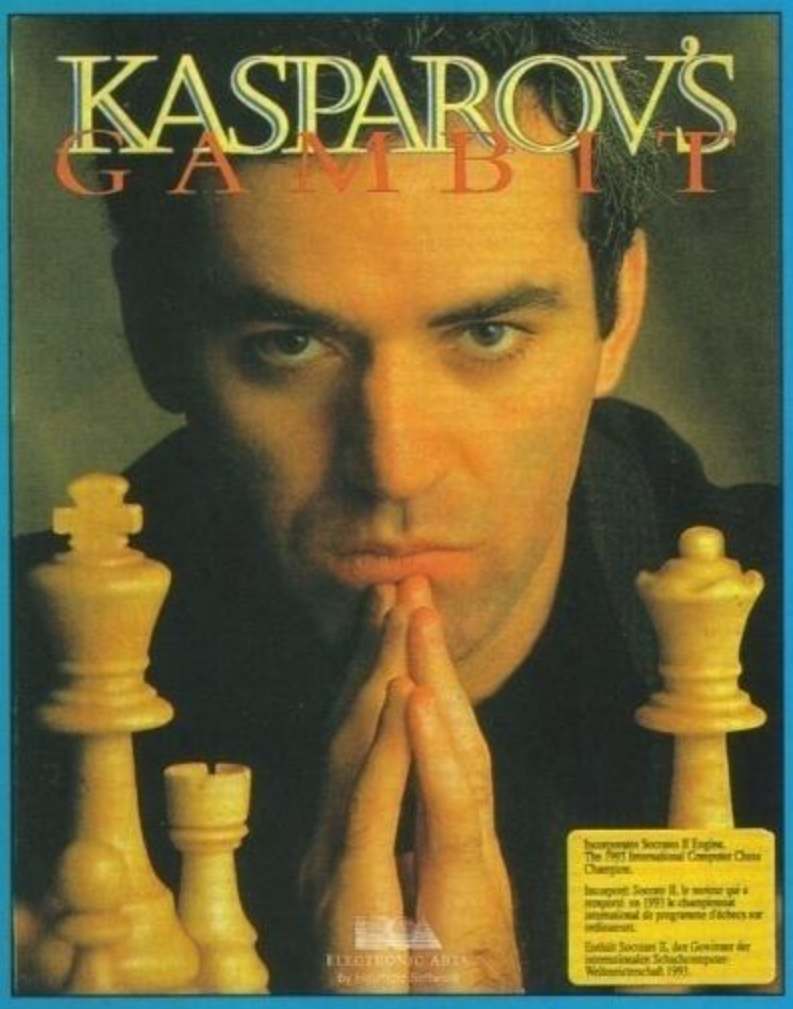
SIERRA ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

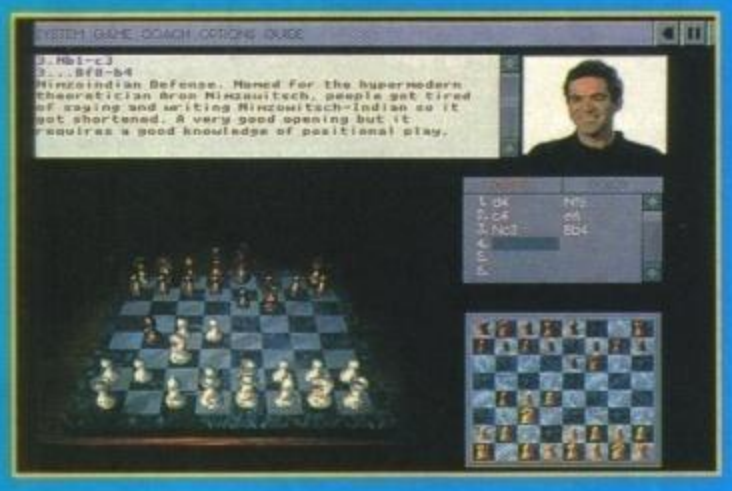
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Lo sapevate che il grande hobby di Garry Kasparov sono gli scacchi?



Come tanti altri personaggi famosi nel mondo dello sport e non, anche il signor Kasparov ha ora il piacere di figurare nel panorama videoludico mondiale con questo "suo" personalissimo gioco di scacchi. Per carità, non ho certo detto che tale esimio signore russo abbia bisogno di cercare gloria sui computer di mezzo mondo, ma tutto sommato non credo che possa dare fastidio a nessun raggranellare un po' di royalties, e quindi ecco qua questo Kasparov's Gambit.

Chi è Kasparov? Visto che di un gioco di scacchi non si può dire molto, parliamo un po' di questo uomo: nato il 13 aprile del 1963, ha vinto il suo primo titolo mondiale nel 1985 battendo Karpov (detentore dal 1975 del prestigioso trofeo) in un incredibile match che lo vedeva sotto 5 a 0 (senza contare le 17 partite terminate patte) e che il grande Garry riuscì a ribaltare vincendo 3 partite, pattandone altre 23 e costringendo la federazione internazionale del gioco degli scacchi a porre una fine unilaterale a quell'interminabile match. Garry, ovviamente avrebbe preferito vincere sulla scacchiera, ma del resto così va la vita e sarebbe anche ora di cominciare a parlare del gioco vero e proprio.

Come in tutti i giochi degli scacchi che si rispettino, in Kasparov's Gambit è possibile avere una visuale sia in 2D che in 3D, definibile in qualsiasi momento del gioco, ci sono poi tutta una serie di replay e take back per i diversi errori e soprattutto un megahelp del signor Kasparov in persona.

Ma le novità più interessanti sono invece rappresentate dalla possibilità di operare un completo riediting della partita in corso, partita che potrete rivistare dopo aver consultato un accurato opening book. Tale opening book comprende sia una serie lunghissima di aperture famose sia una serie di mosse, tattiche e arrocchi particolarmente usati o ancora chiusure classicissime... una vera manna per qualsiasi appassionato di scacchi, ma anche per semplici novizi che vogliono provare tattiche da campioni come Stassky, Karpov o lo stesso Kasparov.

Andy

PC

In questa settimana ho dovuto recensire due giochi di football di cui uno è veramente fantastico, mentre un altro è solamente carino. Beh, il problema di questa simulazione è praticamente lo stesso: graficamente non offre proprio nulla di nuovo, anzi presenta 256 colori usati veramente male sia per lo sfondo che per i pezzi (che tra l'altro sono disponibili in tre materiali diversi), mentre tecnicamente si può dire che sia decisamente più interessante.

Il "motore" di questo programma è infatti il vincitore del campionato di scacchi computerizzati del 1993 e anche i vari help e opening book sono molto ben fatti; del resto, considerando il testimonial che è stato scelto, mi pare il minimo.

Nonostante tutto però i 7 mega di tutorial e mosse predeterminate non bastano a rendere di Gambit il miglior gioco di scacchi su PC, almeno secondo il mio modesto avviso, sicuramente molto valido, ma c'è di meglio.

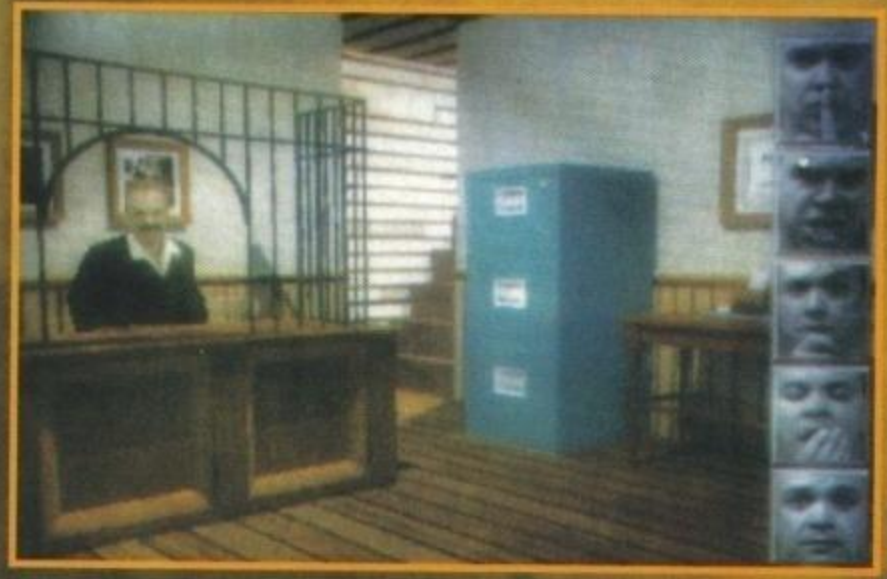
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZORK RETURN TO ZORK

West of house. You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a mailbox here...

Ok, attendiamo che i giocatori più "anziani" si siano asciugati le lacrime e che i brividi lungo la spina dorsale siano passati per cominciare a parlare di questo acclamato seguito della serie di avventure più storica di questo mondo.
Tanto per rinfrescare la memoria ai più giovani (dal punto di vista videoludico) lo Zork originale, considerato il capostipite di tutti gli adventure, cominciava proprio con le parole riportate nel cappello, né più né meno quelle, senza un fronzolo grafico, senza uno straccio di



sonoro, un testo nero su uno schermo completamente bianco e vuoto. Perché niente musica, niente sonoro e niente grafica? Perché, limitazioni hardware a parte, tutti i dettagli riportati dai cinque sensi dell'uomo erano lasciati all'immaginazione del giocatore: era infatti necessario costruirsi mentalmente la scena che si aveva di fronte, visualizzare nel vostro cervello gli oggetti, le porte e le strade, piazzarvisi in mezzo e trovare così la soluzione per quello "schermo". Non solo, una volta deciso il da farsi era necessario digitare la serie di azioni nel parser testuale: "apri la cassetta della posta" o "vai a sud" sono esempi di tutto quello che era possibile fare. Insomma, anni luce di distanza dai prodotti dell'ultima generazione, ma, strano a dirsi e a credersi per chiunque non abbia mai giocato a Zork, Planet of Death o qualsiasi altro parser-based adventure, a quei giocatori degli albori dell'era dei videogiochi piacevano, e piacevano sicuramente di più di alcune avventure-spazzatura tutta grafica e niente interazione che popolano oggi gli scaffali dei negozi.

In effetti, il coinvolgimento dato da avventure come Zork era simile a quello dato da un racconto: si poteva immaginarsi la scena, personalizzarla proprio come un romanzo e inoltre, ancora meglio che in un racconto su carta, era possibile interagirvi con tutti i particolari che la componevano.
Bene, ora grazie all'Activision sarà possibile ritornare a visitare il Great Underground Empire of Zork, e non solo faremo un balzo di parecchi anni, ma anche un quantum leap qualitativo, in quanto ora la grafica la fa da padrona. Ma parliamo un po' di background: dopo un'altra asciugatina veloce veloce ci troviamo catapultati a Zork, a 700 anni circa di distanza dalla nostra ultima visita, un po' per variare personaggi ed ambientazioni, un po' per evitare di fissare su schermo quello che i giocatori di dieci anni fa si erano immaginati nella Zork di allora.
La nostra prima locazione è comunque la Valley of Vultures, luogo della scoperta delle grotte sotterranee, da dove, come vincitori di un viaggio premio, potremo visitare Bel Naire, il Northern River, Shanbar est e ovest e naturalmente le rovine del Grande Impero Sotterraneo di Zork. Nello zaino abbiamo solamente una macchina fotografica Pholobloid, un regi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

stratore Zony e una simpatica Telesfera, con cui comunicare con il mago Trembyle che descriverà e commenterà il nostro viaggio e potrà anche aiutarci nei momenti difficili.
Cosa possiamo fare ora? Grazie al fantastico sistema di interfaccia grafica è possibile praticamente fare tutto ciò che ci passa per la testa! Come funziona questo sistema? Come in tutte le avventure grafiche uscita da un anno a questa parte abbiamo un cursore che vaga per lo schermo e con esso possiamo o controllare l'inventario o interagire con l'ambiente circostante cliccando su cose, persone o direzioni da prendere. Ma la grande e vera novità arriva quando selezioniamo un oggetto o un personaggio: per ogni cosa con cui è consentito interagire l'interfaccia ci mette a disposizione una

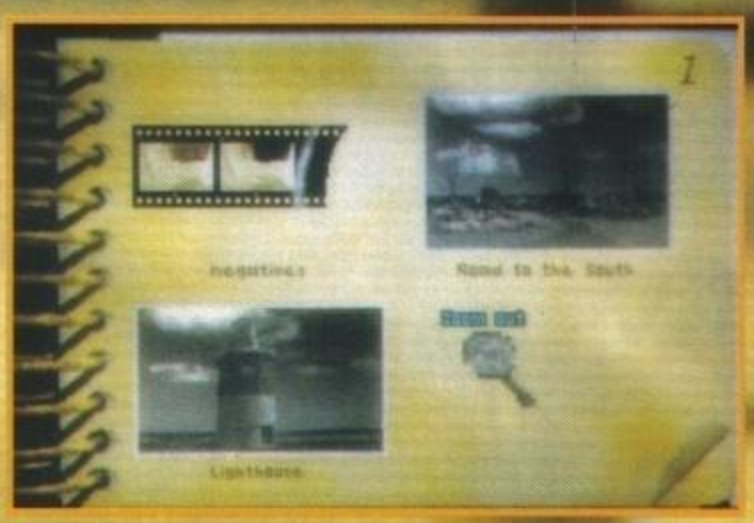
come il coltello, tagliare. Ad ogni personaggio incontrato è poi possibile fare domande su tutto ciò che sappiamo o abbiamo nell'inventario, con la variante di alcune facce diverse a seconda del nostro interessamento all'argomento.
A parte l'incredibile serie di azioni annesse e connesse che è possibile compiere, ciò che più colpisce è il grado, sicuramente unico, di interazione con l'ambiente circostante: come è facile intuire, rispetto alle avventure grafiche stile Sierra o LucasArts, la trama non è lineare ed è possibile compiere azioni ovviamente previste dal programma, ma magari inutili per lo svolgimento della storia o persino nocive ad essa (penso che avremo nostalgia dei vecchi "you don't need to do that" o

serie di azioni (tutte rappresentate graficamente con icone) come a esempio, nel caso delle "climbing vines" del faro, strappare, prendere, mettere nello zaino, esaminare, muovere oppure, nel caso di interazione con un altro oggetto "you might need it later"). Graficamente parlando abbiamo tutta una serie di veri attori digitalizzati (con tanto di cast che include Robin Lively, visto in Twin Peaks, e Sam Jones, protagonista nel grande Flash Gordon) e animati su uno sfondo in 2D disegnato a mano, 256 colori, sfumate e morphing vari, il tutto assieme una ottima sincronizzazione dei movimenti delle bocche dei personaggi con il sonoro digitalizzato (campionato molto bene e con grande cura per la personalizzazione di slang e cadenze).

Andy Orchesi

PC

Return To Zork soffre principalmente di due problemi: uno chiamato "passaggio da testuale a grafico" e uno chiamato "incomprensibilità". Il primo, quello della trasposizione, risiede nel fatto che all'Activision hanno deciso di prendere il vecchio sistema, tutto ad immaginazione, e di trasformarlo in un nuovo sistema che non lascia nulla a quest'ultima. Cosa vuol dire? Vuol dire che tutto quello che dovete sapere ve lo dicono i personaggi, tutto quello che dovete vedere lo vedete sul vostro schermo, e tutto quello che potete fare lo fate con icone grafiche senza un briciolo di testo. Bella idea, peccato che tutto questo realismo stoni un po' con il fatto che la grafica digitalizzata (le animazioni sono molte e ben fatte, per carità) sia sovrapposta a un ben poco realistico 2D, peccato che da una locazione all'altra non ci sposti camminando e vedendo scorrere di conseguenza il background, ma semplicemente con un caricamento e con un fading molto poco realistico, peccato che i dialoghi siano un blocco totale sia al realismo che alla giocabilità.
Sì perché i dialoghi completamente digitalizzati, e qui arriviamo al secondo problema, sono in inglese, senza uno straccio di riproduzione testuale e quindi ben poco comprensibili da chiunque non parli un più che buono inglese (o meglio americano).
Ma c'è dell'altro, la grande possibilità di interazione che vi permette ad esempio di uccidere personaggi importanti o di distruggere oggetti necessari al completamento del gioco, porta necessariamente a spaventosi vicoli ciechi che alzano esponenzialmente la difficoltà e la frustrazione.
Note positive, naturalmente, ce ne sono parecchie: l'interfaccia grafica, che rappresenta un vero passo avanti e che penso verrà copiata da molti altri adventure, quel nonsoché di mistero che avvolge tutta l'avventura e la buona grafica non sono da scordare, ma questi 24 mega di avventura sono da consigliare solo ai conoscitori della lingua inglese, per i quali il voto si alza di almeno 4 o 5 punti. Rimanendo magari in attesa di una prossima, eventuale, traduzione in italiano...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IRON HELIX

La guerra fredda è finita da tempo, ma secondo gli statunitensi della Drew Pictures è destinata a tornare in auge: non già tra due popolazioni mondiali, ma tra i terrestri e una razza aliena...

La vicenda è ambientata nel ventiquattresimo secolo (straordinariamente sul manuale è riportata una data intelleggibile, 17 ottobre 2378, e non la solita sfilza di numeri punto qualchecosa che non vuol dire niente... Come fai a convincere tutta la gente che fabbrica i calendari che improvvisamente deve buttare via tutto quello che ha già fatto e cambiare metodo?). Strano ma vero, il genere umano NON è in guerra con nessuno. Bello, eh? Soprattutto, tutti i popoli del famigerato globo terracqueo hanno smesso di scannarsi e vanno ora d'amore e d'accordo. Um... Non c'è qualcosa di strano in tutto ciò? Che fine ha fatto il caro vecchio temperamento bellicoso dell'homo sapiens? Niente paura: in tutto questo tempo, l'umanità è riuscita finalmente a visitare per benino la galassia, ed è finalmente entrata in contatto con una civiltà aliena. I rapporti con essa? Ostili, ovviamente! Gli umani e i Tanathosiani (ma che bel nome che gli hanno dato, proprio di buon augurio) sono quindi ai ferri corti, e la situazione si potrebbe riassumere più o meno con l'espressione "guerra fredda" tanto in voga qualche anno fa.

Per questo motivo tutte le risorse terrestri ora sono volte alla costruzione di nuove e terribili armi volte alla distruzione totale degli avversari verdolini, le industrie sfornano ordigni a ogni minuto e le esercitazioni militari non si contano più.

La fine di tutto questo comunque si sta avvicinando, visto che i laboratori nostrani sono riusciti a mettere a punto un misteriosissimo congegno noto come Iron Helix, capace di spazzare via qualsiasi omino verde con le antenne animato da cattive intenzioni. E proprio qui iniziano i vostri problemi... Durante una delle succitate esercitazioni, infatti, qualcosa va storto: il computer di bordo della SS Jeremiah Obrian, a bordo della quale si trova appunto l'Iron Helix, si convince di essere davvero nel bel mezzo di un azione di guerra, e punta dritta dritta verso Calliopé, un pianeta abitato dagli ometti verdi, pronta a utilizzare il suo mortale carico. L'equipaggio tenta di fermarla, ma per una sfortunata serie di coincidenze viene liberato l'Helix, che si rivela essere un ceppo mutante di una strana malattia "abbastanza letale". Tutti quanti schiattano nel giro di un paio d'ore, e l'Obrian continua così il suo viaggio verso quella che potrebbe tranquillamente essere la fine delle due civiltà più evolute della galassia...

Ed è qui che il giocatore (voi) entra in causa: contattato dal governo terrestre vista l'estrema vicinanza della sua nave all'Obrian, viene incaricato di mandare alcune sonde a bordo del suddetto vascello e distruggerlo prima che arrivi a destinazione.

In Iron Helix tutto quello che avete per salvare l'umanità (e i piccoli omini verdi, non dimentichiamolo) è un set di tre sonde DSZ/D-5 "Darwin 5" ideate per l'osservazione passiva a carattere biologico e un telecomando per controllarle (una alla volta). E che cosa ci dovete combinare con queste sonde?

Il gioco si apre con l'ingresso di una di esse sul ponte numero 4 della nave. Tramite il telecomando la potrete guidare attraverso i corridoi e le varie stanze, farla salire e scendere per i cunicoli di servizio e farle usare l'ascensore per accedere a uno dei 6 livelli. Durante le vostre esplorazioni dovrete cercare e raccogliere i campioni di DNA dei componenti dell'equipaggio, in modo da poter accedere alle aree con un livello di sicurezza superiore al normale (per fare un esempio, se avete il DNA dell'aiuto-lavavetri vi sarà un po' difficile entrare nella cabina del capitano).

Una volta trovati tre particolari campioni (quelli dall'accesso maggiore) potrete accedere ai filmati nascosti in alcuni dei numerosi computer sparsi per tutta la nave (ogni stanza ha una media di due terminali, ce n'è uno a ogni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

lato di una porta... Sono dappertutto!), filmati che vi permetteranno di conoscere i codici d'accesso per compiere determinate azioni essenziali per il completamento della missione, tipo fermare del tutto l'Obrian e/o eliminare il vostro unico antagonista, Mr. Defender.
Eh, già, che credevate? Di dover lottare contro il tempo? L'SS Jeremiah Obrian è una nave da guerra, e come tale dispone di alcuni congegni atti a bloccare qualsiasi tentativo di infiltrazione. La maggior parte d'essi ha fatto tilt insieme al computer centrale, ma il più tenace di tutti è ancora in funzione ed è proprio con lui che ve la dovrete vedere. Il Defender è un particolare droide armato di un paio di laser capace di rintracciare eventuali intrusi e seguirli finché non riesce a vaporizzarli. Tutto quello che potrete fare sarà continuare a scappare, evitarlo e compiere strani giri su e giù per i corridoi. Fortunatamente la vostra sonda può muoversi dappertutto mentre il droide assassino non può mettere piede nell'ascensore (anche perché i piedi non li ha), quindi vi rimane quasi sempre una via d'uscita sicura per evitare d'essere arrostiti.
Una volta raccolti anche i filmati e ottenuti i codici segreti per le varie funzioni della nave dovrete eliminare l'ammasso di latta ricorrendo a un particolare trucchetto (e non ve lo sto a raccontare perché è praticamente l'unica sorpresa del gioco) e subito dopo far saltare il vascello con il suo carico prima che possa raggiungere Calliopé.
Lo svolgimento del gioco è decisamente semplificato grazie alle limitate possibilità di interazione di Darwin (la sonda) con il mondo esterno: tutto quello che potete fare è effettuare

scansioni della zona alla ricerca di DNA, prelevare campioni e collegarvi ai vari terminali grazie a un braccio meccanico incapace di compiere qualsiasi azione fuorché questa.
Il pannellone di controllo di cui disponete (in effetti "l'area di gioco" è limitatissima) comprende i comandi per muovervi avanti e indietro e ruotare di 90 gradi, aprire le porte, estendere il braccio meccanico, compiere scansioni alla ricerca di DNA, selezionare tre diversi tipi di mappa (che segue voi, che segue il Defender e che mostra la posizione di tutti e due) e cambiare il volume del sonoro. Quando poi sarete collegati a uno dei computer potrete interagire con esso tramite un piccolo display a fosfori verdi posto in alto a destra e... beh, gente, questo è quanto.

Marco Auletta

MAC CD

Umm... Adesso che sono riuscito finalmente a mettere le mani su Iron Helix, l'unica cosa che riesco a chiedermi è "ma chi è che ha pompato tanto questo gioco? E perché?". In effetti ci siamo sbattuti un bel po' per riceverlo pensando fosse chissà cosa, e non ne sono rimasto poi così impressionato.
Stando ai produttori, i punti di forza dovrebbero essere l'assenza totale di pause nel gioco (presenti negli altri prodotti a causa dell'accesso) e una grafica pazzesca, insieme alle solite frasi del tipo "non c'è mai stato un gioco così" e via dicendo. Devo ammettere di non essere molto ben informato sul panorama videoludico del Mac, ma se questo è il meglio allora siamo proprio messi male.
Non fraintendetemi: Iron Helix è uno spettacolo da vedere e da sentire (specialmente l'introduzione, davvero molto bella), gli effetti sonori sono davvero poderosi e le varie animazioni fluide e coinvolgenti (per non parlare degli ambienti realizzati in maniera impeccabile). La sensazione di comandare una sonda robotizzata attraverso un'astronave con tanto di "effetto claustrofobia" alla Alien in effetti c'è, ma il vero problema è la mancanza di una struttura che regga. Il gioco alla fin fine è una specie di "esplora & evita" molto semplice, il droide nemico è lì e ci si può aspettare tranquillamente le sue mosse (a qualsiasi livello) tanto che una volta scoperto cosa fare il gioco è praticamente risolto da solo. A tratti è una specie di piccola partita a scacchi giocata da due sole pedine, non molto entusiasmante in verità.
La grafica poi sarà anche molto bella, ma è limitata al piccolo display e perde in spettacolarità... Insomma, Iron Helix è una specie di "giochino" che però occupa un paio di centinaia di mega su CD. Divertente per qualche pomeriggio, ma tutto tranne che indispensabile.

CONFIGURAZIONE RICHIESTA

Dal momento che questa è in assoluto la prima recensione mai pubblicata per Macintosh, mi sembra doveroso specificare l'hardware necessario per far girare Iron Helix: il gioco gira su tutti gli ultimi Mac (dal Color Classic II in poi), richiede il System 7, monitor a 256 colori, 4 Mega di Ram (meglio 5) e naturalmente lettore CD-Rom.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

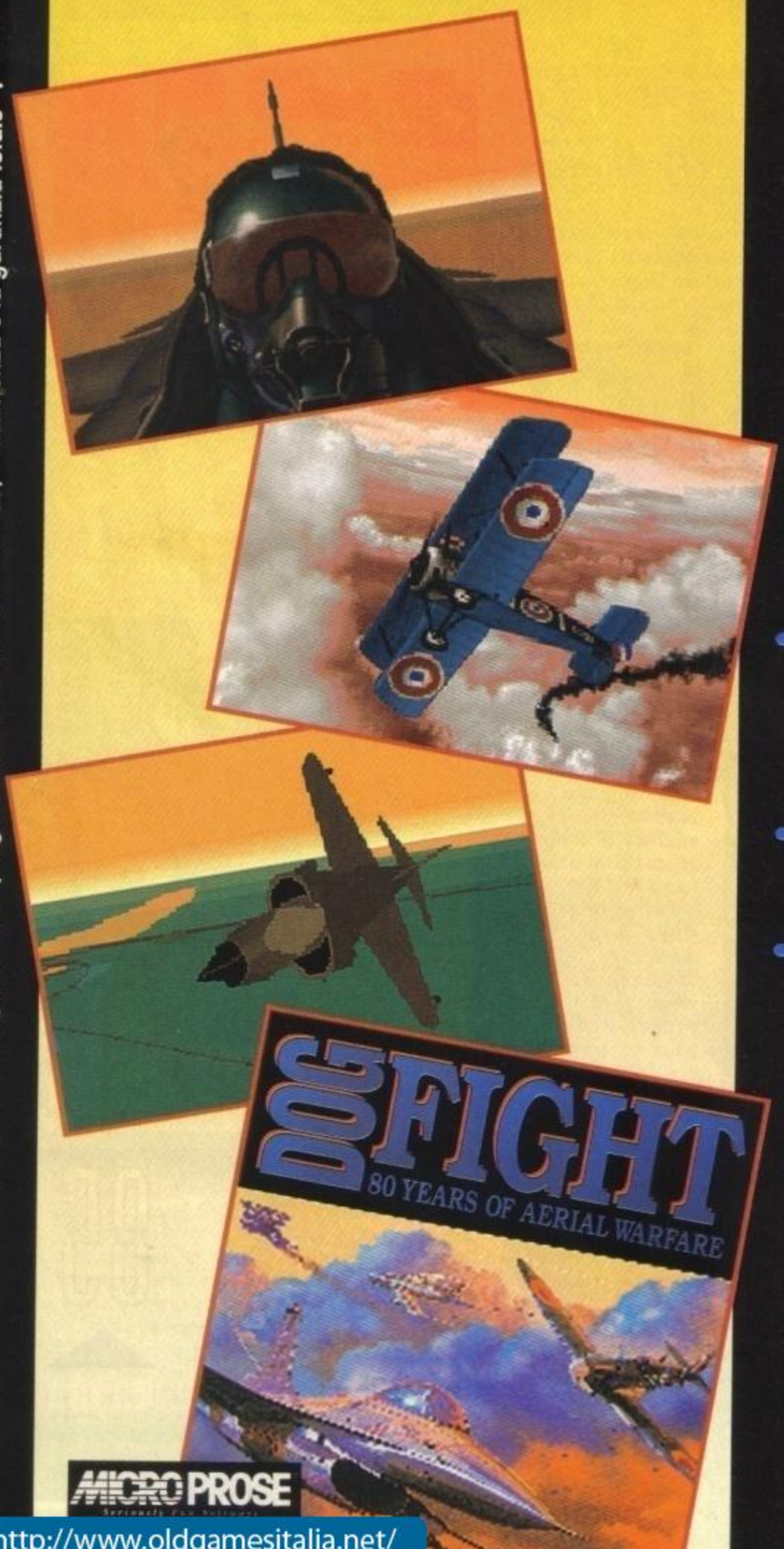
DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

© 1993 MICROPROSE LIMITED.

LEADER distribuisce in esclusiva prodotti originali con il programma e il manuale in italiano, l' assistenza e la garanzia totale ".



DOGFIGHT E' LA PRIMA SIMULAZIONE DI PURO COMBATTIMENTO AEREO DELLA MICROPROSE: AZIONE UNO-CONTRO-UNO, DUELLANDO PER LA SUPREMAZIA IN FAMOSI COMBATTIMENTI AEREI.

NON PERDERE L'OCCASIONE DI CIMENTARTI NELLE BATTAGLIE AEREE CHE HANNO CARATTERIZZATO LA STORIA DEGLI ULTIMI 80 ANNI.

- SCEGLI FRA 12 AEREI LEGGENDARI DAL TRIPLANO FOKKER DELLA I° GUERRA MONDIALE AL MODERNO FIGHTIN FALCON.
- 6 SCENARI STORICI ACCURATAMENTE RIPRODOTTI.
- RICOSTRUZIONE DEGLI ABITACOLI NEI MINIMI PARTICOLARI.

RICHIEDE: MINIMO 286. DISCO RIGIDO MS-DOS 5.0 O SUPERIORE.
RACCOMANDATO: MOUSE E JOYSTCK.
SUPPORTA: VGA & MCGA, TASTIERA,SCHEDE SONORE ADLIB E SOUNDBLASTER.

DISPONIBILE: AMIGA (L. 99.900)
PC (L. 119.900)

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

GATEWAY II

HOMEWORLD™

Non sono meravigliato di scoprire che Gateway, recensito parecchio tempo fa, ha avuto un seguito: questo. Così torna sul vostro monitor tutta la forza di Frederik Pohl e i suoi Heechee. E dopo?

Forse vi ricordate ancora di Gateway. E' stata forse l'unica avventura ai giorni nostri a proporre ancora il vecchio sistema di scrivere tutti i comandi formando le frasi, anziché usare moderne interfacce basate sugli oggetti. In effetti c'era anche la possibilità di aiutarsi con il mouse, ma come è stato spiegato nella recensione, un bel po' di mesi fa, se ne poteva avere un supporto piuttosto limitato. Qui siamo da capo: l'interfaccia utente è esattamente la stessa, ed è previsto l'uso di un doppio modo grafico, vale a dire VGA o SuperVGA per la parte avventurosa e MCGA 256 colori per le sezioni animate d'intermezzo.

La storia si spiega in fretta: dalle parti di Plutone compare un gigantesco qualcosa (Mai letto Rama 2? Stessa solfa...), e quindi si organizza una spedizione che incontrerà la sua parte di problemi. Voi, sopravvissuti alle avventure di Gateway, vivete bene e riccamente a New New York, quando vi affidano l'incarico di istruire l'equipaggio della spedizione. Bè, va a finire che dovrete fuggire a una mandria di terroristi e decollare con l'astronave esplorativa. Destinazione: il "coso" nell'orbita di Plutone, ma la storia vi porterà fino a casa degli Heechee, nel cuore di un buco nero, e non ditemi che dal titolo non si capiva.

Chiarito questo, c'è poco altro da dire. L'interazione avviene tramite un combinato di parte testuale e azione via mouse. Sulla sinistra è presente una listona di verbi scorrevole, accompagnata dall'inventario locale, mentre a destra trovate l'area comandi. Potete comporre le frasi col mouse, scegliendole dalla lista, oppure batterle per esteso, o ancora eseguire alcune azioni premendo col cursore del mouse direttamente nella finestra grafica. Quando si scrive il cursore del mouse scompare, rendendo necessario premere un suo tasto per farlo riapparire.

L'avventura inizia con una sezione a tempo, dove avete poche mosse prima di morire uccisi dai terroristi, e continua così per tutta la prima parte. Dopo, finalmente, non avrete più l'assillo del tempo, tantopiù che nella prima parte spesso si sprecano mosse perché non si capisce da che parte si deve andare: tutti gli oggetti sulla finestra puntano a nord, ma magari sono a est o chissà dove. Peccato, si poteva rimediare facilmente.

Willi

PC

Non ho le idee molto precise su Homeworld, lo ammetto. Il progresso mi ha rammollito, abituandomi alle comode interfacce moderne tutte oggetti, e così tornare indietro di quattro o cinque anni per scrivere di nuovo tutte le frasi è un po' uno stress. Bah, si potrebbe compensare usando il mouse e la lista dei verbi, ma dopo un po' scoprirete che in certi punti tanto vale addirittura piantar lì il mouse e far lavorare le dita... e basta.

C'è comunque da dire che le sequenze animate in grafica MCGA sono piuttosto buone, ma nel complesso Homeworld, come già Gateway, mi sembra un po' superato per colpa dell'interfaccia utente. E che dire poi del libro con la soluzione direttamente incluso? Se sapete resistere alla tentazione è un'ottima idea, soprattutto per noi recensori che possiamo così valutare direttamente la qualità e la quantità dei problemi. Personalmente non ne ho avuto bisogno per risolvere la prima parte, ma io sono anche un vecchio avventuriero incallito, con parecchie vittime all'attivo. In conclusione, quindi, la mia idea è che si tratti di un buon prodotto, senza però il famoso quid in più ch'è il marchio di fabbrica di un capolavoro. Provatelo pure, ma se con l'inglese ve la cavate maluccio pensateci su molto bene. E non aspettatevi traduzioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

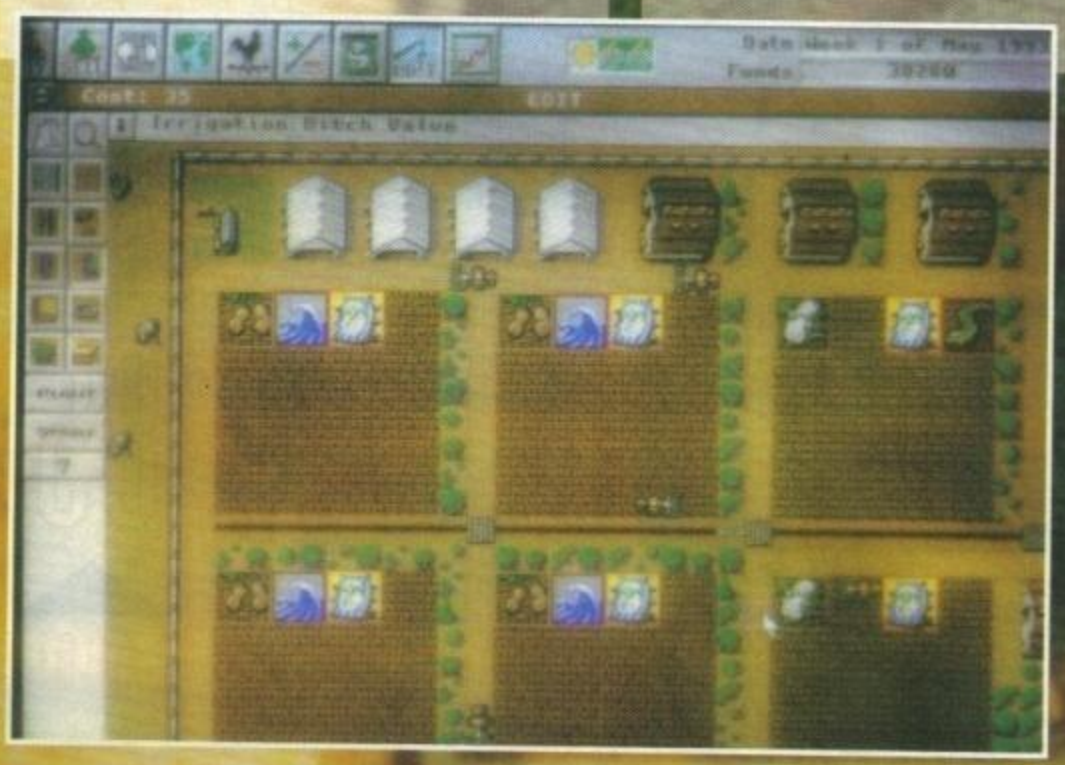
http://www.oldgamesitalia.net/

SIM Farm™

SimCity's Country Cousin

Amate gli animali che fanno Beee, Oink e Muuu? Avete il pollice verde, l'indice rosa e il callo dello zappatore? Il vostro sogno segreto è scorazzare con i trattori su lunghi campi colorati "odoranti" di fertilizzante fresco di giornata? Sì? Bene, la Maxis anche questa volta ha prodotto quello che fa per voi...

Il successo che SimCity riuscì ad ottenere molti anni addietro ha veramente dell'incredibile; un po' come è avvenuto con Tetris, nel giro di pochi mesi questo prodotto (grazie sopratutto agli aspetti veramente innovativi che possedeva) colpì la fantasia dei giocatori e conquistò un numero incredibile di fans, lanciando improvvisamente la Maxis come vera stella del mercato mondiale (e specialmente di quello americano, dove i Macintosh e i PC sono in larga misura i computer più diffusi e a quei tempi il software ludico per questi due supporti era relativamente scarso).
E' così evidente che dopo un così massiccio guadagno finanziario qualsiasi casa che si rispetti avrebbe tentato in tutti i modi di ripetere l'exploit, e infatti negli ultimi anni sono stati via via distribuiti nuovi titoli della serie "Sim" che, benché realizzati sempre in modo ineccepibile, raramente hanno ottenuto il trionfo sperato... Dopo SimEarth, SimLife e SimAnt è ora il turno di SimFarm, il primo simulatore di fattorie mai apparso sui nostri monitor. Un gioco che però, nonostante sia incredibilmente innovativo, soffre inevitabilmente della sindrome di deja-vù che aveva già appestato i suoi predecessori. Bah, per ulteriori commenti e opinioni rimando all'apposito box, ora vediamo invece di mettere in luce le principali caratteristiche di questo prodotto comunque interessante.
La prima cosa che intendo segnalare è come all'inizio di ogni partita dobbiate scegliere in che zona volete costruire la vostra futura dimora; per far ciò avrete a disposizione una mappa dell'America con alcune aree già pronte all'uso, ma se proprio volete fare tutto da voi potrete anche generarvi un territorio per i fatti vostri, introducendo i tre principali parametri del terreno (temperatura, precipitazioni e forza dei venti) e determinando la posizione di eventuali fiumi o laghi. Fatto questo vedrete un'interessante mappa dell'area che conterrà tutte le principali caratteristiche geografiche (niente montagne purtroppo) e due misteriose lettere (un'H e una T) che rappresentano il luogo in cui sorgono rispettivamente la vostra fattoria e la vicina cittadella; infatti questa volta non sarete tutti soli in un mondo sperduto e ostile, e così potrete sfruttare la presenza dei vicini per ottenere soldi in prestito dalla banca, affittare un trattore o qualche altro mezzo agricolo, parcheggiare il vostro aereo personale e in generale interagire con la popolazione proponendo l'edificazione di nuovi quartieri, costruendo strade per migliorare le comunicazioni, scommettendo sul rodeo o persino partecipando al concorso "maiale dell'anno" (logicamente non in prima persona!).
Il paese cresce così in proporzione ai vostri successi e alle tasse che pagate annualmente, perciò un vostro collasso economico comporterà una lenta ma inevitabile fuga da parte della popolazione, mentre il vostro benessere richiamerà nella zona nuova gente; in questo modo, benché la vostra interazione diretta sia molto limitata, saranno anche le dimensioni della città un valido indice probatorio di una corretta gestione del vostro piccolo podere.
Bene, ora che abbiamo conosciuto i vicini vediamo di dare un'occhiata più attenta alla nostra proprietà; il territorio su cui potete costruire è circondato da un recinto in legno (che potrà esser aumentato o diminuito comprando o vendendo nuove aree), quest'ultimo è inizialmente praticamente vuoto, ad eccezione della vostra dolce dimora. Potete richiedere in ogni momento interessanti informazioni sul terreno (l'umidità, la quantità di nutrimento nel suolo, la percentuale di tossicità causata da un eccessivo uso di fertilizzanti e altre cose del genere), che tornano sempre utili per decidere come e dove piantare le sementa. E' inoltre possibile avere consigli su cosa coltivare in un



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

determinato periodo dell'anno e quando vendere i vostri prodotti; infatti i prezzi cambiano drasticamente da periodo a periodo, con sbalzi di parecchie centinaia di dollari, rendendo così fondamentale aspettare o anticipare la vendita, introducendo in questo modo un fattore manageriale che spezza la monotonia agronomica del gioco.

Prima di iniziare a costruire qualsiasi cosa vi conviene comunque mettere il programma in pausa e pensarci su due volte; infatti, come ogni buon Sim che si rispetti, i granai, i mulini a vento e i capannoni per custodire i mezzi meccanici e le sementi non possono essere spostati senza raderli al suolo, e si rivela perciò fondamentale disporre fin dall'inizio i vari elementi agresti secondo una logica precisa. Durante le prime partite vi capiterà quindi di ricominciare il gioco più di una volta, per ovviare a inevitabili e grossolani errori, dal momento che solo con molta pratica e attenzione riuscirete a posizionare strade, campi, recinti, fossati e alberi in modo veramente adeguato.

Il fulcro di SimFarm rimane sicuramente l'agricoltura e l'allevamento; nel gioco possono essere piantati fino a ventiquattro tipi diversi di sementi (dalle patate alle noccioline, dal cotone alle mele), ognuno con dei tempi diversi di maturazione e dei requisiti ambientali specifici per farli crescere forti e sani. Dopo aver scelto il vegetale che volete coltivare e aver deciso dove piantare il campo, dovrete iniziare la lunga procedura di mantenimento necessaria a ottenere un buon raccolto. Prima di tutto il campo sarà arato e seminato automaticamente (sempre se siete in possesso di un trattore e dei vari componenti necessari), poi dovrete fertilizzarlo e spruzzarlo con antiparassitari, funghicidi e erbicidi ogni volta che lo riterrete opportuno. Quando sta per sorgere uno di questi problemi comparirà un'apposita icona sul vostro campo, dandovi così la possibilità di agire in tempo; ricordatevi comunque che spruzzare troppi prodotti chimici danneggia i raccolti, così come un'eccessiva quantità di acqua può influire negativamente sulla crescita di molti vegetali.

Quando i campi a vostra disposizione inizieranno ad essere cinque o sei, potrà tornarvi utile

programmare la produzione richiamando un'apposita finestra: qui sarà possibile decidere quando e quale ortaggio piantare, automatizzare l'operazione di raccolta, anticipandone o posticipandone la data, e fertilizzare il terreno a intervalli regolari. E' inoltre molto utile anche per vedere le temperature e le quantità medie di acqua che il vegetale necessita in un determinato periodo, tenendo conto che queste due variabili (insieme a molte altre di minore importanza) influenzano in modo decisivo il risultato del raccolto e il relativo prezzo di mercato.

Se invece l'agricoltura non fa per voi potete sempre lanciarvi nel campo dell'allevamento, comprando e vendendo bovini, pecore, maiali e cavalli; per farli crescere e prolificare non dovrete far altro che recintare un'area del vostro terreno e dargli cibo e acqua in abbondanza, stando attenti a non lasciarli esposti a condizioni atmosferiche particolarmente avverse. Se quindi tratterete bene i vostri animali, non facendogli mancare niente, li vedrete crescere molto velocemente e dopo un po' di mesi inizieranno a riprodursi, dandovi la possibilità di ottenere forti guadagni con piccole spese iniziali.

Per finire in bellezza, seguendo lo stile di SimCity, potrete scatenare qualche simpatico disastro per mettere alla prova le vostre abilità di salvataggio; dovrete così combattere contro nuguli di locuste, correre ai ripari per bloccare il gelo, la siccità, le alluvioni e i tornadi che ogni tanto verranno a farvi visita sconvolgendo in pochi secondi i vostri piani agresti quinquennali: ce la farete a diventare ricchi sfondati e a comprarvi tutta la vallata? Beh, non sarà semplice, ma credo che possa valerne la pena provarci...

LUKE

PC

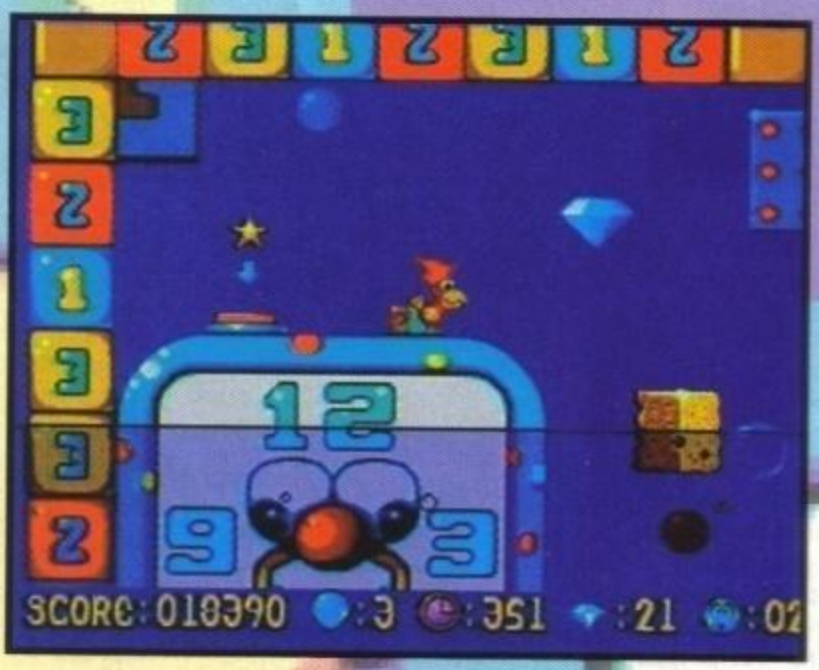
La Maxis ha fatto le cose veramente in grande, introducendo una serie di variabili e di opzioni che rendono il gioco realistico al massimo e inizialmente sicuramente avvincente. Purtroppo però, alla lunga, il tutto può diventare veramente ripetitivo, sia a causa delle poche azioni che potete compiere, sia per i lunghi tempi che dovete aspettare per ottenere qualche risultato.
Inizialmente si è infatti tutti gasati: si attua la rotazione dei raccolti per non impoverire eccessivamente il terreno, si piantano alberi per bloccare l'erosione del vento e si provano un po' tutti i sementi possibili per vedere come crescono; col tempo, invece, ci si ritrova a coltivare solo fragole tutto l'anno (resistono bene al freddo e possono essere vendute con guadagni astronomici), ad automatizzare tutte le funzioni e a svolazzare in giro per lo schermo con il vostro aereo personale. Anche l'allevamento è avido di vere soddisfazioni, a causa dell'interazione praticamente nulla che avete col bestiame, rendendolo solo un modo per guadagnare qualche soldo mentre si aspetta il momento della raccolta.
Dopo quello che ho appena scritto molti di voi si aspetteranno un giudizio negativo, ma vi sbagliate. Nonostante il gioco non sia frenetico e coinvolgente al massimo, ho trovato SimFarm comunque divertente da giocare; il tempo mi è volato davanti al monitor, mi sono impegnato a lungo per ottenere una disposizione delle mie terre ottimale, ho letto due volte il manuale (scritto veramente bene) e la mia cittadina è cresciuta a vista d'occhio. Certo, questa è sempre e soltanto la mia opinione (il resto dei redattori non sono del mio parere, ma nessuno di loro ci ha mai giocato seriamente) e credo che tra tutti i prodotti della Maxis questo sia quello che maggiormente riesca a replicare il fascino di SimCity; un gioco tranquillo fatto su misura per un pubblico adulto e riflessivo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vi dice nulla il nome Twilight? Massì, proprio loro, gli autori di Mega Twins e del mediocreEuropean Rampage, il secondo wrestling della Ocean uscito l'anno scorso. Bene, Alfred Chicken è il loro ultimo lavoro...

Iniziamo con un breve accenno per quanto concerne la trama, che vede il mondo sottoposto alla terribile minaccia dei megapolli, improbabile risultato di un allevamento presso Chernobyl o di un eccessivo ricorso agli estrogeni da parte dei loro allevatori. Bene, se qualche pollo cresciutello si fosse anche messo di buzzo buono per imbandire banchetti più gustosi del solito, nessuno avrebbe mai avuto nulla da obiettare, ma cosa dire di un nugolo di megapolli che ha assediato un importante laboratorio scientifico per generare nuovi megapolli grazie alla clonazione? Francamente, la cosa continua a farmi meno paura di una professoressa di Latino in vena di compitini a sorpresa, tuttavia devo rendere conto a un gruppo di programmatori che si è sforzato all'inverosimile per regalarci una trama originale, quindi tappiamoci gli occhi e proseguiamo. Leggendo il manuale (come farò mai con gli occhi chiusi? E' un segreto...)



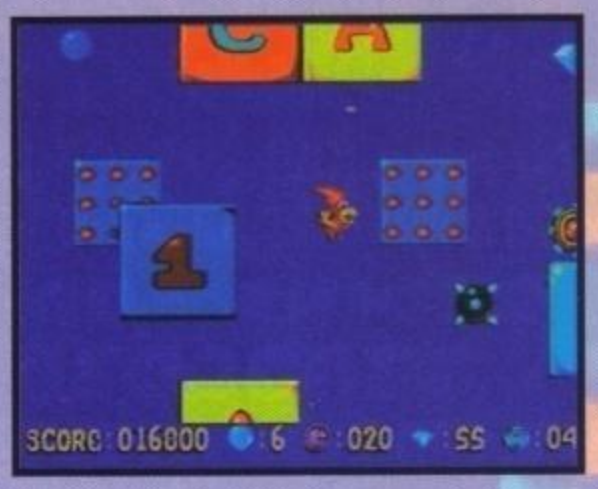
ci si accorge che per attuare il loro micidiale piano di dominazione del suolo pubblico, i megapolli hanno rapito "Billy e i suoi fratelli" e persino l'adorabile "Floella", per usarli come cavie dei loro esperimenti. L'eroico compito di andare a salvarli spetta proprio ad Alfred (chi l'avrebbe mai detto, eh?), che non per niente è il protagonista del gioco.
Il nostro baldo polletto, dunque, dovrà muoversi in un mondo diviso in più livelli a scorrimento multidirezionale, saltando da una piattaforma all'altra alla ricerca di un imprecisato numero di palloncini da fare volare via. Questi palloncini, per capirci meglio, sono legati a una incudine ciascuno, e una volta "beccato" il filo che li lega, possono volare verso mete imprecisate (quello che ci è dato sapere è fornito unicamente dal lato superiore del monitor, oltrepassato il quale i palloncini spariscono e dove andranno mai a finire non si sa). Una volta slegato anche l'ultimo, questo trasporterà Alfred dritto dritto al livello successivo.
Naturalmente le cose non sono così semplici: Floella è una pollastra molto vanitosa e non si accontenta certo di essere salvata e basta, pretende anche un regalo di compleanno! Questo ci viene adeguatamente fornito da una sessantina di diamanti sparsi

per lo schermo, che ovviamente hanno una doppia utilità, dal momento che raccogliendoli tutti si ottiene una vita extra.
A complicare le cose, poi, ci si mettono gli innumerevoli nemici che popolano pressoché ogni piattaforma. C'è un po' di tutto: lumachine, topolini meccanici, balenottere, mine vaganti, e via dicendo... Se infatti Alfred ne dovesse malaccortamente toccare uno, morirebbe all'istante esplodendo in uno svolazzare di penne (scenetta demenziale tutta da vedere, anche se funesta). Per completare ogni livello, comunque, non è sufficiente saltare sulle piattaforme più vicine, ma bisogna anche cercare il modo per raggiungere quelle a prima vista "impossibili": pulsanti e artifubi vari messi lì alla rinfusa servono appunto a far apparire porte nascoste, a rendere disponibili nuove piattaforme, a intrappolare i nemici e via dicendo. Una serie di bonus strampalati, poi, possono aiutare Alfred in tutti quei modi a cui i platform ci hanno abituati: elargendo tempo o punti extra, bloccando per un po' i nemici, regalando vite extra o una temporanea invulnerabilità. Ci sono poi delle molle che possono fungere da trampolino di lancio per salire sulle piattaforme più in alto, oppure per raccogliere dei diamanti allocati nei posti più impensati.
Quando Alfred salta, può atterrare sul becco,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

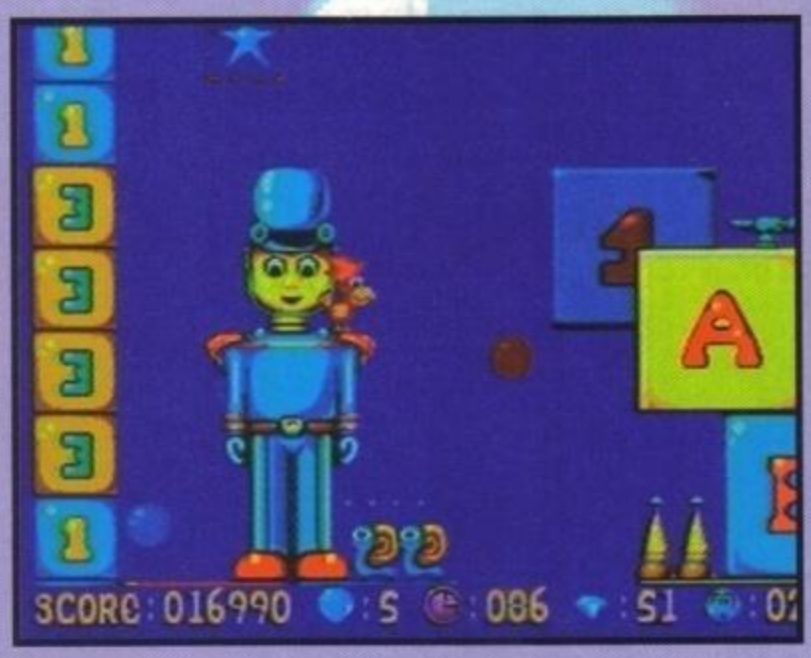


to per maggiori ragguagli sulla qualità tecnica del prodotto e sulle impressioni soggettive che questo ha fornito. E nel salutare tutti, non posso fare a meno che augurarvi buon divertimento!

Paolo Besser

JACK

Ragazzi che onore! Finalmente anch'io approdo su TGM, grazie a questo pollo. Opinioni tecniche a parte, devo dire che andare in giro per livelli bizzarri con questo polletto ruspante mi ha immediatamente attirato e, ora che ci sono andato a spasso, sono rimasto colpito positivamente dal gioco: il nostro Alfredo si muove abilmente in ogni situazione (anche sott'acqua! Dovreste vederlo con la maschera e la bombola: un sommozzatore provetto!) ed è davvero divertente farlo saltellare a destra e a manca alla ricerca di bonus e palloncini. Secondo me non dovreste farvelo scappare, perché diverte e non ha grandi pretese.



ottenendo così il risultato di accoppare determinati nemici (quelli privi di difesa) oppure di impiantarsi goffamente sul terrendo (nulla di grave, si ode solo uno sgradevole effetto sonoro). Bene, direi che la descrizione del gioco può benissimo terminare qui, in fondo mi sembra di aver fornito una panoramica abbastanza dettagliata dello schema di gioco e delle possibilità offerte al giocatore dal controllo del protagonista. Direi dunque di passare al commen-

DAVE

Signori e signore, questo è proprio il genere di gioco che adoro! Ho sempre apprezzato i giochi pacioccosi perché dietro così tanta tenerezza nascondono una cattiveria inaudita, introvabile persino in un beat'em up. Nel gioco in questione ho potuto apprezzare a pieno la caratterizzazione del personaggio, veramente uno dei più idioti mai apparsi su un monitor, con la sua aria e soprattutto lo sguardo da volpacchione e le sue picchiate a becco all'insù. Al contrario di Paolo, non mi è capitata l'occasione di giocare alla versione per Game Boy, quindi non mi è possibile fare un paragone. La grafica è carina, anche se un po' scarna per quel che riguarda i fondali, lo sprite principale, come ho appena detto, è spassoso, al pari dei suoi temibili nemici, tra i quali spiccano dei topini azzurri a molla.
Lo schema di gioco è abbastanza semplice, per non dire elementare, ma ciò garantisce un buon livello di azione. Il sonoro è al di sopra della media, e si mantiene su toni demenziali, come il resto del gioco. Un titolo decisamente accattivante e apprezzabile dagli amanti dei giochi tondi e pacioccosi...

AMIGA

Mi era già capitata fra le mani la versione Game Boy di questo gioco, che ricordo avermi positivamente affascinato. Ad essere sincero devo dire che la versione portatile di Alfred Chicken mi aveva più favorevolmente impressionato di questa: sull'Amiga è bastato aggiungere un po' di colore e un sonoro adeguato per la macchina da cui esce, per ottenere esattamente lo stesso gioco! Intendiamoci, la cosa non mi dispiace, visto che come prodotto si pone certamente nella fascia qualitativa medio-alta, tuttavia resto del parere che si poteva fare qualcosina di più: i fondali, seppure in costante miglioramento col progredire dei livelli, non sono mai particolarmente elaborati e tutti gli effetti di luce che, per esempio, mostrava un James Pond più di due anni fa, possiamo tranquillamente scordarceli. Per fortuna gli sprite sono veramente belli, con Alfred più beota che mai in tutte le sue espressioni. Dove è finita, però, la "metamorfosi" che trasformava il pollo in un missile, che tanto mi aveva fatto ghignare sul Game Boy? Non prendiamocela poi più di tanto, in fondo la giocabilità è la stessa, cioè tanta, tanta e poi ancora tanta. In parole povere, Alfred Chicken è un buon platform, che non mancherà di stupirvi con le sue trovate spiritose qua e là, le sue belle musiche che vi accompagneranno, e lo spirito demenzial-giapponeggiante che permea tutta l'azione. Ma che per brillare veramente di luce propria dovrebbe fare in qualche modo sparire nel nulla gran parte della concorrenza tecnicamente lontana.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SOFTWAR
PC & AMIG
PREZZI FANTASTIC

SOFTWARE PC

1° CHESS TOUR	L. 99.000	JAMES POND 2	L. 79.000
50 GREAT GAMES	L. 49.900	KING QUEST IV	L. 39.900
AIR COMBAT	L. 39.900	LA BELLA E LA BESTIA	L. 89.000
ALONE IN THE DARKNESS	L.109.000	LEGEND	L. 69.000
ARCADE 2	L. 29.000	LEGEND OF VALOUR	L.109.000
ARCHIPELAGOS	L. 19.000	LIVING DIGSAWS	L. 29.900
ASHES OF EMPIRE	L. 99.000	LOOM	L. 39.900
ATAC - MICROPROSE	L. 69.900	MAELSTROM	L. 99.000
AV88 HARRIER ASSAULT	L. 99.000	MARIO ANDRETTI	L. 39.000
B17 FLYNG FORTRESS	L. 69.900	MARIO TEACHES	L. 39.900
BARD'S TALE COSTR. KIT	L. 39.900	MASTER BLASTER	L. 29.000
BASKET MANAGER	L. 29.900	MAYA	L. 19.900
BASKET MASTER	L. 19.900	MEGA PHOENIX	L. 29.000
BASKET PLAY OFF	L. 29.900	MERCENARIES	L. 29.000
BATTLE CHESS 4000	L.109.900	MICHEAL JORDAN IN...	L. 39.900
BETRAYAL AT KRONDOR	L.139.000	MONKEY ISLAND	L. 69.000
BEVERLY HILLS	L. 59.000	MONKEY ISLAND II	L.109.000
BIG GAME FISHING	L. 29.900	MOONSTONE	L. 39.900
BIRDS OF PREY	L. 39.000	NIGHT SHIFT	L. 29.900
BLACK JACK	L. 19.900	PAPER BOY 2	L. 39.000
BLADES OF DESTINY	L.119.000	POPOLOUS II	L. 39.900
BLIZTZRIEG	L. 29.900	POWER PACK 2	L. 29.000
BLOODWICH	L. 19.000	POWERMONGER	L. 39.900
BOULDER DASH KIT	L. 19.900	PRINCE OF PERSIA 2	L. 99.000
BOXING LOW BLOW	L. 29.900	QUADRALIEN	L. 19.000
CAR & DRIVER	L. 39.900	QUEST OF GLORY	L.109.000
CARL LEWIS CHALLENGE	L. 79.000	RAILROAD TYCOON	L. 59.900
CASTLE	L. 39.900	RAMPART	L. 29.900
C. SQUARE STRIP	L. 49.000	REACH FOR THE SKIES	L. 99.000
CHENGIS	L. 29.000	ROBOCOP 3	L. 59.900
CISCO HEAT	L. 49.000	SATAN	L. 29.900
CLUB CASINO'	L. 19.900	SECRET WEAPON OF...	L. 99.000
COLOSSUS	L. 69.000	SHADOW OF THE COMET	L.129.000
COLOSSUS BRIDGE	L. 39.000	SILENT SERVICE 2	L. 59.900
COVERGIRL STRIP POKER	L. 49.900	SIMLIFE	L. 99.000
CRISIS IN THE CREMLIN	L. 39.000	SIMULSPORT	L. 39.900
CRUSADERS	L.159.000	SPECIAL FORCES	L. 59.900
CRYSTAL OF ARBOREA	L. 29.000	SPORT PACK	L. 29.000
D-DAY	L. 99.000	SPOT	L. 19.900
D. GENERATION	L. 49.900	STARGOOSE	L. 19.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 29.900	STRATEGO	L. 39.900
DAUGHTER OF SERPENT	L. 39.900	STRIP LIVE POKER	L. 59.000
DAVID LEADBETTER GOLF	L. 69.900	STUNT ISLAND	L.129.000
DELUXE STRIP POKER 2	L. 29.900	SUMMER CHALLENGE	L. 79.000
DIE HARD 2	L. 29.900	SUPER TETRIS	L. 49.900
DUNE 2	L. 99.000	SWEET LARRY III	L. 39.900
ERIC	L. 99.000	SYNDICATE	L. 99.000
EYE OF THE BEYHOLD. 3	L.109.000	THE HEROES OF 357 TH	L. 39.900
FAIRY TALES	L. 29.900	TIME QUEST	L. 39.900
FALCON 3.0	L.109.000	TOPOLINO MEMORIA	L. 79.000
FIELDS OF GLORY	L.129.000	TOWER OF FEAR	L. 29.900
FLASHBACK	L.109.000	TV SPORT BOXING	L. 49.900
GAME OVER	L. 29.900	ULTIMA IV, V, VI	L.129.000
GAME OVER 2	L. 19.900	UNLIMITED ADVENTURE	L.119.000
GFL GOLF	L. 19.900	WAR IN THE GULF	L. 89.000
GRAND PRIX	L.109.000	WIND SURF WILLIE	L. 29.000
GUNSHIP	L. 89.000	WINTER CHALLENGER	L. 49.900
HAMMER BOY	L. 19.900	WORDTRIS	L. 59.900
HARD NOVA	L. 29.900	WORLD CLASS CHESS	L. 39.000
HARPOON	L. 39.000	WORLD TENNIS	L. 59.900
HOYLEY CLASSIC	L.119.000	X-WING MISSIONI	L. 79.000
IMPERIUM	L. 29.900	XENOBOTS	L. 39.900
INCA	L.109.000	ZOOL	L. 69.900
INDIANA JONES	L. 39.900	ZORK I	L. 19.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 19.900	ZORK III	L. 19.000
ITALIAN NIGHT	L. 29.900	ZYCONIX	L. 29.900

SOFTWARE AMIGA

1000 MIGLIA	L. 39.900	ITALIAN NIGHT	L. 29.9
50 GREAT GAMES	L. 49.900	JAMES POND 2	L. 79.0
ACIENT ART OF WAR	L.109.000	KEE THE THIEF	L. 29.9
ACTION PACK	L. 59.000	KICK OFF+EXTRA TIME	L. 19.9
AIR COMBAT	L. 39.900	KING QUEST IV	L. 39.9
AIR LAND SEA	L. 39.900	LEGEND	L. 69.0
AQUATIC GAMES	L. 39.900	LOOM	L. 39.9
ARCADE ACTION	L. 29.000	LORD OF RING	L. 39.9
ARTIFICIAL DREAMS	L. 10.000	MAGIC FLY	L. 29.9
ATHLETICS	L. 19.000	MATCH PARIS	L. 29.9
AV88 HARRIER ASSAULT	L. 89.000	MAYA	L. 19.9
BAD COMPANY	L. 19.900	MEGA PHOENIX	L. 19.9
BARD'S TALE 3	L. 39.900	MENACE	L. 10.0
BASKET MANAGER	L. 29.900	MERCENARY	L. 19.9
BASKET PLAY-OFF	L. 29.900	MONKEY ISLAND	L. 69.0
BATTLE SHIP	L. 19.900	MONKEY ISLAND II	L.109.0
BATTLETECH	L. 39.900	MORPH	L. 59.0
BEYOND THE ICE PALACE	L. 9.900	MYSTICAL	L. 29.0
BIG GAME FISHING	L. 29.900	NARC	L. 29.9
BIG RUN	L. 29.900	NIGHT BREED	L. 10.0
BILL & TED'S ADV.	L. 29.900	NIGHT SHIFT	L. 29.9
BIRDS OF PREY	L. 39.000	PACLAND	L. 19.9
BLACK CRIPT	L. 39.900	PACMANIA	L. 10.0
BONANZA BROS	L. 29.900	PAPER BOY 2	L. 19.9
BOMBUZAL	L. 19.000	POPOLOUS II	L. 39.9
BRAIN STORM	L. 10.000	PREDATOR 2	L. 19.9
CARL LEWIS CHALLENGE	L. 69.000	PRINCE OF PERSIA	L. 19.9
CASTLES	L. 39.900	RADIO CONTROLL. RACER	L. 19.9
CENTERFOLD SQ. STRIP	L. 29.900	RAILROAD TYCOON	L. 59.9
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 19.900	RISKY WOOD	L. 29.0
COLOSSUS CHESS X	L. 39.900	ROAD RUSH	L. 39.9
COVER GIRLS POKER	L. 49.900	ROBIN HOOD	L. 39.0
CRISIS IN THE CREMLIN	L. 39.000	SENSIBLE SOCCER	L. 69.0
D-DAY	L. 99.000	SHINOBY	L. 19.9
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 29.900	SILENT SERVICE 2	L. 59.9
DAUGHTER OF SERPENT	L. 39.900	SILKWORM	L. 29.9
DEFENDER II	L. 29.000	SIMLIFE	L. 89.0
DEFEND. OF THE CROWN	L. 19.900	SIMULSPORT	L. 39.9
DELUXE STRIP POKER 2	L. 39.900	SNOOKER	L. 19.0
DESERT STRIKE	L. 69.000	SPACE HARRIER 2	L. 19.9
DIE HARD 2	L. 29.900	SPECIAL FORCES	L. 59.9
DUGGER	L. 19.900	SPY VS SPY	L. 19.0
DYLAN DOG	L. 29.000	STAR BLAZE	L. 9.9
FACE OFF (ICE HOCKEY)	L. 29.900	STARFLIGHT 2	L. 39.9
FALCON MISSION	L. 29.000	STARRAY	L. 19.9
FLASHBACK	L. 89.000	STEIGAR	L. 29.9
FLINSTONE	L. 29.900	STEVE DAVIS	L. 19.9
FOOTBALL CHAMP	L. 29.900	STRIP POKER + DATA D.	L. 29.9
FOOTB. MANAG.+EXP. KIT	L. 29.900	STRIP POKER LIVE	L. 59.0
FUTURE CLASSICS	L. 19.000	STRYX	L. 19.9
GLOBAL EFFECY	L. 39.900	SUPER TETRIS	L. 49.9
GLOC R360 (AIRBATTLE)	L. 19.900	SYNDICATE	L. 79.0
GNOME ALONE	L. 49.000	THE 7 GATES OF JAMB.	L. 19.9
GOAL KICK-OFF 3	L. 69.000	THE CHAOS ENGINE	L. 69.0
GP TENNIS	L.29.9000	TOOBIN	L. 19.9
GRAND PRIX	L. 69.900	TORNADO	L. 19.0
GUNSHIP 2000	L. 99.000	TURBO 1000 CC (MOTO)	L. 19.9
HAMMER BOY	L. 19.900	TV SPORT FOOTBALL	L. 29.0
HARD NOVA	L. 29.900	WALKER	L. 59.0
HARPOON	L. 39.000	WAR IN THE GULF	L. 89.0
HOT SLOT	L. 10.000	WEB OF TERROR	L. 29.9
ICE HOCKEY	L. 19.000	WILD STREETS	L. 19.9
IMPACT	L. 10.000	WIND SURF WILLY	L. 19.9
IMPERIUM	L. 29.900	XENON	L. 19.9
INT. CHAMP. ATHLETICS	L. 19.900	ZOOL (AMIGA 1200)	L. 49.9
INTERNATI. ICE HOCKEY	L. 19.900	ZORK I	L. 9.9

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENIUM per Amiga

BRUTAL SPORTS FOOTBALL

REVIEW

Volevate un gioco sulla redazione di TGM? Beh, bastava avere un po' di pazienza... Signori, siamo lieti di presentarvi Brutal Sports Football: la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità sui redattori di TGM dopo i maltrattamenti di Max...

Stavo scherzando, ok? Vabbé i nessi tra noi tutti redattori e i protagonisti di questo gioco targato Millenium sono più di uno e non mi riferisco solo alla cattiveria e alla sadicità che il gioco in sé esprime. Comunque, tagliamo corto e parliamo subito di questo arcade/splatter sportivo piuttosto anomalo.

Brutal Sports Football non aggiunge solo un'impronta horror a un normale gioco di football americano, ma è chiaramente un miscuglio tra il suddetto sport, il calcio e il rugby. Per essere sinceri si avvicina molto di più a quest'ultimo (si corre infatti palla (ovale) in mano, i passaggi sono illimitati e si può calciare la stessa per spostare il raggio d'azione del gioco) anche se le porte sono quelle classiche del calcio europeo e il campo in cui si gioca è recintato, con la conseguente abolizione dei calci d'angolo e dei falli laterali, e l'ausilio, ovviamente, del gioco di sponda.

Le squadre sono formate da nove giocatori per parte e durante la partita non vi sono particolari regole da rispettare. E' difatti possibile placcare come volete i giocatori avversari, più che altro stenderli, riprendere la palla e continuare l'azione, prenderli a calci, a pugni, raccogliere spade e scudi disseminati per il campo e usarli per tagliare teste, e altre parti anatomiche, a destra e a manca. Tutto questo oltre a raccattare i vari bonus che vi permetteranno di fare cose ancora più cattive (vedi mine, bombe a mano, eccetera) o anche di correre molto più velocemente (vedi simpatico leprotto dall'aria placida e calma che si trova spaesato come non mai in mezzo al campo). Ma non è finita, i vari pezzi, di corpi umani e non, che avete precedentemente provveduto a sparpagliare in giro per il campo hanno anch'essi una specifica funzione: potrete difatti raccoglierli e gettarli contro i nemici sopravvissuti per stordirli e aprirvi così la strada verso il goal.

Passiamo quindi alla struttura delle opzioni e dei vari menu presenti all'inizio del gioco. I modi possibili di giocare sono tre: League, Unfriendly e Knock Out.

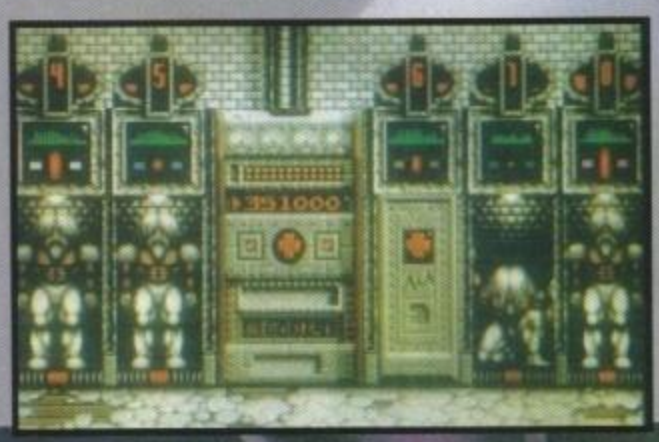
La prima è la classica lega a punti divisa in gironi, secondo tradizione del football americano. Si può giocare solo in uno e dopo ogni partita è possibile accedere alla Locker Room: apposita stanza in cui è possibile, grazie ai soldi guadagnati (il guadagno stesso è direttamente proporzionale al risultato acquisito nella partita precedente), rimettere in sesto i propri giocatori, curandoli e riattaccandogli la testa se necessario. L'unico problema è che le squadre totali sono solo otto e i gironi due da quattro, un po' pochini, nonostante l'impronta non sia certo quella del simuatore "ultrarealistico" e "ultraparametrato"... Andiamo avanti.

Unfriendly, nonostante il nome, è la classica opzione partita amichevole, messa lì apposta per fare pratica contro il computer o per giocare con un amico. Mentre Knock Out è un torneo a eliminazione diretta che offre la possibilità fino a otto persone differenti di prendervi parte.

Tra le varie opzioni, infine, sono da sottolineare, oltre alla possibilità di settare i livelli di difficoltà, quella di effettuare o meno i cambi automaticamente e quella di scegliere se usare un joystick a uno o a due pulsanti, quest'ultima per facilitare non di poco il controllo di gioco.

Spazio al commento.

SHIN



AMIGA

Non sono convinto. Lo scrolling è oscido e l'azione molto spesso risulta troppo confusa (ricordate European Championship Football della Domark... NdMax). Questi due aspetti compromettono non indifferentemente quello che sarebbe potuto essere un gioco per certi aspetti diverso dalla norma ed estremamente divertente: prendere a randellate, e non solo, i vostri avversari è un sacco gratificante. Ma dopo cinque minuti proprio a causa dello scrolling così fastidioso gli occhi cominciano ad andarvi insieme (strabismo convergente) e la frustrazione prende il sopravvento. Peccato.

TECNICA

GIOCABILITA'

INNOVAZIONE

63

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fra tanti distributori

Distribuzione Nazionale
Hardware Amiga e Tv-Games

Velocità e precisione
Prezzi competitivi

Competenza e Correttezza

Servizio Novità settimanale

Disponibilità magazzino in tempo reale

Nessun vincolo di quantità

Promozioni e Offerte Speciali

Centro assistenza - riparazioni

Servizio informazioni automatico 24/24h
VOXonFAX 0332.767360
Richiedete subito il codice di accesso.

Scegli il servizio
Fermati in Db-Line

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C
21024 BIANDRONNO (VA)
Tel.0332.819104 - Fax.0332.767244
BBS 0332.767277 - VOXonFAX 0332.767360

Vuoi un gioco a prezzo interattivo?

Allora guarda qui di fianco o qui sotto!
Ognuno di questi Videogiochi
soltanto £.19.900!

[] **WIND CHALLENGERS** Il miglior simulatore di gare veliche in circolazione per Amiga.

[] **HOLO – SQUASH** Lo squash del futuro, con uso a tutto campo di vera prospettiva 3D.

[] **TIME HORN** Un RPG grandioso per gli amanti di Tolkien!

[] **PRO – X** Immaginatevi delle creature robottizzate e super armate alle quali voi dovrete prestare la vostra intelligenza per compiere spericolate missioni!

[] **CAMPO DI FUOCO** Simulazione completa di tiro con la pistola.

[] **HOCKEY su PISTA** Hockey a rotelle con campionato nazionale e coppe europee.

[] **HYPNOTIC LAND** Un nostro classico disponibile anche col manuale che spiega la programmazione in AMOS.

Eccezionale offerta per i Lettori di TGM !

Per la prima volta un Gioco di Società + Versione Videogioco + Videocassetta Esplicativa. Tutto a sole £. **39.000**

CONQUISTA LA CORONA

IL GIOCO DI SOCIETA' – Fonde il Clima Magico dei BoardGames con l'immediatezza e la velocità dei Giochi di Carte.

Novanta carte stupendamente disegnate, divise fra Eserciti ed Avvenimenti. Tre manche di Gioco con Battaglie Furiose, Trattative, Pestilenze. Ampia possibilità di soluzioni e alternative.

IL VIDEOGIOCO – E' la versione per AMIGA, che mantiene intatte le regole del Gioco, ma aggiunge una fase arcade – strategica nelle battaglie che lo avvicina ai Simulatori Militari.

LA VIDEOCASSETTA – Illustra in modo chiarissimo una intera manche del Gioco e spiega i Casi particolari.

*** Se volete un gioco di quelli a fianco sbarrate la casella relativa.**

Telefonate a **LINDAGIOCHI : 039.835052** aut **039.320059** oppure **FAX 039. 202 25 75**

o spedite il tagliando sempre a LINDAGIOCHI . Via Pindemonte 15 – 20052 Monza (Mi)

[] Package Conquista la Corona [] Altri

Nome:.....

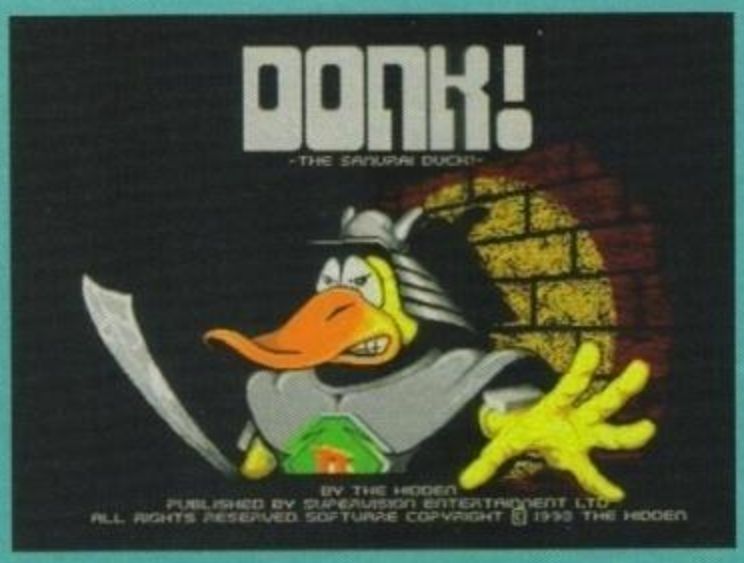
Cognome:.....

Indirizzo .....

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

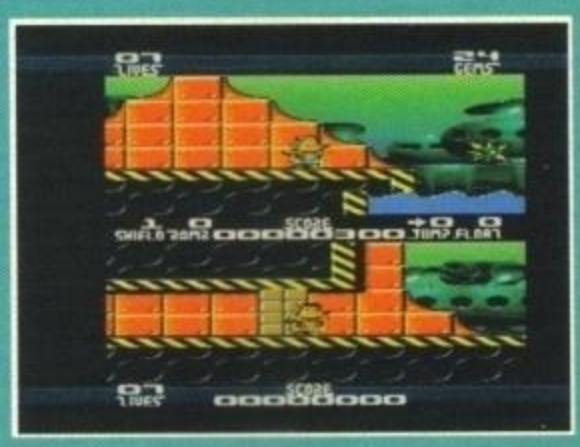
REVIEW



Sono lieto di presentarvi il primo gioco in grado di riconoscere e sfruttare l'AGA, senza però sacrificare la compatibilità con gli Amiga 600, 500, 2000 etc., come? Leggete e lo scoprirete.

Effettivamente non è proprio il primissimo gioco capace di una cosa simile, ad esempio Uridium 2 riconosce l'AGA e permette di giocare nel modo "mayhem", ma nel caso di Donk si tratta di modifiche ben più evidenti; infatti appena visualizzata l'introduzione vi verrà chiesto di selezionare tra AGA o Normal Mode e, a seconda del vostro sistema, dovrete premere il tasto corrispondente.
Ma quali sono le differenze? Giocando in AGA si può notare un bel parallasse (la classica funzione di dual playfield che permette di gestire un parallasse a16 colori via hardware), le sfumature del Copper a 24 bit e in generale una maggiore accuratezza grafica; la versione normale non dispone di parallasse, né di Copper a 24 bit (d'altronde con soli 4096 di palette non si può pretender tanto) e quindi l'impatto grafico generale scema particolarmente.

Una simile possibilità è comunque molto positiva, se pensate che con la stessa versione potranno giocarci sia i possessori delle vecchie macchine, sia quelli che hanno comprato il 1200 o il 4000 (beati quest'ultimi!).
Passiamo così al gioco: Donk è uno di quei giochi che sul momento ti sembra di averli già visti, chissà dove e chissà quando, poi hai l'illuminazione e ti rendi conto che magari si trattave quel demo visto qualche mese prima e di cui non se ne sapeva più niente da tempi immemori.
Principalmente si tratta del solito platform game a esplorazione in cui per ogni stage andranno recuperati una serie variabile di diamanti, una volta raccolta l'ultima pietra preziosa si dovrà guadagnare l'uscita (generalmente posta nei luoghi più assurdi) entro un tempo limite (mi pare siano 90 secondi).
Come ogni gioco che si rispetti esistono nemici sparsi per tutto il livello, naturalmente questi hanno una forza e una resistenza variabile, va detto infatti che alcuni avversari sono impossibili da eliminare (ad esempio le mine dotate di punte che saltano fuori dall'acqua).
In ogni stage troverete alcuni "item" che potranno essere attivati quando ci passerete sopra, tra questi segnalo gli interruttori in grado di attivare e disattivare i blocchi di cemento e i restart point da cui ripartire in caso di morte.
Tra le altre cose c'è da segnalare la presenza delle mappe (potrete utilizzarle per localizzare i punti dove sono nascoste le gemme), delle piattaforme perforabili (che vengono sfondate quando ci saltate sopra) e delle uscite segrete che vi permetteranno di cambiare eventualmente il percorso di gioco.
A proposito di quest'ultima partcolarità, vi faccio notare come sia possibile cambiare l'andamento del gioco tramite la scelta di una strada invece che di un'altra, se sbagliate percorso potreste trovarvi in un vicolo cieco senza uscita, con il conseguente rischio di perdere un gran numero di vite.
Fortunatamente il nostro anatroccolo samurai ha dalla sua dei power up in grado di soccorrerlo nei momenti più difficili: eliminando alcuni nemici è possibile raccogliere vite extra, scudi, bombe, potenziamento nei salti, possibilità di gonfiarsi e volare in giro per l'area di gioco etc.



Un simpatico gadget è il ferma tempo che trasforma lo schermo in bianco e nero, il tutto accompagnato da una musichetta eseguita al pianoforte molto carina.
Ultima ma importantissima cosa, è la possibilità di giocare in due contemporaneamente tramite lo split screen (lo schermo è diviso orizzontalmente in due parti), fortunatamente non è presente il tanto criticato modo interlacciato utilizzato in Sonic 2.
Mi sembra che non ci sia altro da aggiungere quindi è meglio passare direttamente al commento.

Mirko "TMB" Marangon

A1200

L'idea di realizzare un gioco che sfrutta l'AGA, ma senza sacrificare la compatibilità verso il basso è meritevole, ma non del tutto soddisfacente. Mi spiego meglio: per sfruttare a dovere una macchina è necessario spremerla al tal punto da sacrificare la compatibilità verso le macchine meno dotate, è il caso di Alien Breed II, dove sarebbe improponibile utilizzare gli stessi dischi sia per la versione Amiga 600 che per quella 1200. Il gioco del Team 17 sfrutta a dovere le caratteristiche dell'AGA e permette cose sensazionali, impossibili sugli Amiga normali.
Con questo voglio dire che se da una parte è lodevole lo sforzo nel produrre un gioco come Donk, dall'altra è evidente che il prodotto non PUO' sfruttare appieno il 1200, come il 600.
Il modo a due giocatori non è male, forse un po' confuso data l'area di gioco molto schiacciata, ma tutto sommato rimane abbastanza giocabile (almeno in AGA, perché in Normal ci si confonde molto di più).
La giocabilità per entrambe le versioni è su livelli discreti, Donk non rientrerà certo tra i giochi più spettacolari di quest'inverno, ma del resto non è da buttare via.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Programma e Manuale In Italiano

FLASHBACK

QUALITÀ LEADER GARANTITA

Michael è un giovane 'genietto' venuto a conoscenza di un incredibile segreto. Sembrerebbe infatti che i più potenti uomini della Terra possiedano caratteristiche psicologiche a dir poco sorprendenti. Un'inchiesta più approfondita rivela in un primo tempo che hanno tutti una cosa in comune: la loro data di nascita coincide con il loro debutto sulla scena politica... Questa stessa data misteriosa corrisponde anche alla caduta di una meteora su Titan, una colonia terrestre. Scampato di misura a due attentati Michael decide di mettere al sicuro le sue rivelazioni su dischetto e di inviarle al suo migliore amico. Di lì a poco viene catturato dagli uomini dei Servizi Segreti e trasportato in un ospedale specializzato, dove la sua memoria viene duplicata prima di essere definitivamente rimossa. Michael decide allora di tentare la fuga.....

DISPONIBILE PER
AMIGA
1 MEGA
PROSSIMAMENTE PER
PC 286
E SUPERIORI

LEADER

È un'esclusiva: DISTRIBUZIONE

DELPHINE SOFTWARE

U.S. GOLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

OVERKILL

Ve lo ricordate quel vecchio coin-op chiamato "Defender"? Forse eravate troppo piccoli per potervici giocare, ma dovrebbe risultarvi ugualmente familiare, dal momento che sono usciti un sacco di cloni per Amiga di questo vecchio e glorioso shoot'em'up, tra i quali, ad esempio, l'eccellente Datastorm.

Siamo nell'anno 2156, il pianeta Terra è stato nuovamente invaso da pericolosi alieni, provenienti da una galassia distante milioni di anni luce dalla terra, e capaci di annullare il pensiero degli esseri umani rendendoli privi di ragionare e di opporre resistenza.
Gli abitanti della terra sembrano ormai destinati a soccombere, quando i pochi scienziati rimasti ancora in vita riescono a scoprire il modo di annientare gli alieni.
Gli uomini disposti a perdere la vita pur di salvare il destino della razza umana sono pochi, MOLTO pochi, ma tu sei proprio tra questi.
Ti sei alzato una mattina, sembrava una mattina come tante altre,
pur sapendo che non era così: la giornata più pesante della tua vita ti stava aspettando. Il Presidente della Difesa Interplanetaria era stato chiaro: gli scienziati avevano capito che gli alieni attaccavano la terra dopo essersi riforniti di Trilitio, una pietra cristallina simile al diamante, presente sul Fortress Planet (un piccolo pianeta in orbita vicino al sole), capace di far diventare gli alieni sempre più forti; solo le mine mortali di Elcio, un'arma ancora del tutto sperimentale, erano in grado di distruggere questa durissima pietra.
Il piano è dunque il seguente: voi sarete al comando del modernissimo caccia interplanetario Z-Borg, sul quale è installato un poderoso raggio laser in grado di distruggere gli alieni, e il vostro compito sarà quello di proteggere le truppe di terra che tenteranno di distruggere, con le apposite mine, tutte le pietre disseminate sui vari satelliti del Fortress Planet.
L'ultimo saluto ai tuoi amici, l'ultimo bacio a tua moglie, l'ultimo abbraccio ai tuoi figli (l'ultima partita a Ultima X. NdTMB), sono le ultime cose che fai prima di partire.
In pochi attimi, con il teletrasporto, ti trovi al Centro di Difesa Interplanetaria; indossata una Cybertuta entri nello Z-Borg: non avevi mai visto un caccia come quello, e non sai se riuscirai a pilotarlo, ma grazie a una sola lezione di utilizzo impartita con la realtà virtuale, sei in grado di destreggiarti col caccia più facilmente di quanto tu non abbia potuto immaginare.
Pochi secondi di volo e ti ritrovi nel bel mezzo della galassia; ora sei pronto, e la battaglia per la salvezza dell'umanità ti attende...
Ok, ora che vi ho immedesimato nella storia di Overkill, diamo un'occhiata a qualche aspetto più specifico del gioco: i livelli, o meglio le galassie, che dovrete superare sono 7, ognuna delle quali è infestato da alieni diversi, sempre più pericolosi man mano che proseguite nel gioco; per completare i livelli, esattamente come l'originale Defender, dovrete annientare un numero prefissato di alieni, stando attenti a non entrare in collisione né con loro, né con i loro spari.

Un piccolo difetto che si può riscontrare sin dalle prime partite, è la difficoltà a volte eccessiva di questo gioco; per ovviare a questo problema i programmatori hanno inserito la possibilità di attivare uno scudo che vi renderà protetti dagli spari nemici per un po' di tempo, e il guadagno di una vita extra ogni 25000 punti (che dovreste poter raccogliere senza poi troppa fatica...).
Concludendo, anche se Overkill non è sicuramente un gioco innovativo nel suo genere (vi ricordo che si tratta pur sempre di un clone di Defender...) rimane uno sparaefuggi veloce, giocabile e abbastanza divertente.

Alex "RNA" Trecarichi

A1200

Overkill. Tenete bene a mente il nome di questo gioco, perché è il primo titolo in assoluto che sia uscito esclusivamente per Amiga 1200.
Tralasciando questo pur rilevante particolare, passiamo subito al commento del gioco: una nota positiva va al fluidissimo parallasse che rende piuttosto veloce l'azione del gioco; una nota negativa deve essere invece attribuita agli sprite, caratterizzati da una scelta cromatica non eccellente e da una una definizione che lascia al quanto desiderare. Anche i fondali, soprattutto nei primi livelli, non sono sicuramente il massimo. Passiamo cosi al sonoro: durante il gioco non vi è nessuna colonna sonora che vi accompagna; soltanto nell'introduzione potrete sentire una musichetta carina, ma niente di più, per contro gli effetti sonori sono realizzati davvero bene.
Diamo quindi un'occhiata anche alla giocabilità: il sistema di controllo non è certo il massimo, mentre una difficoltà ben calibrata rende questo nuovo prodotto della Mindscape piuttosto longevo, anche per merito dei diversi stage che sono davvero numerosi.
Dategli un'occhiata, se siete amanti degli shoot 'em up, altrimenti passate oltre...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOBLINS 3

FINALMENTE SUI VOSTRI SCHERMI!

Chi è l'eroe di Goblins 3 ?

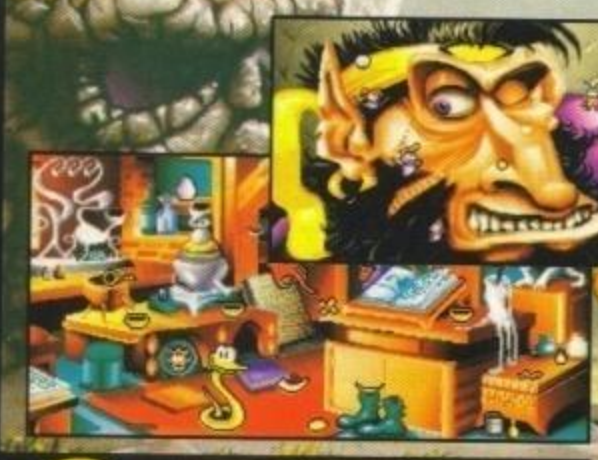
Si chiama BLOUNT, giornalista a caccia di scoop. Lo vedrete trasformarsi, nel corso di questa esilarante avventura, in Super Eroe. E' un personaggio davvero speciale che vi trascinerà di sorpresa in sorpresa : potrà assumere le sembianze di un gigante o quelle di un lillipuziano, oppure trasformarsi in Lupo Mannaro... ma ecco delle ali che gli spuntano dalla schiena! Potrete persino far muovere la sua ombra e molti altri personaggi.

Davvero sorprendente!

Non conoscete ancora il mondo fantastico e delirante dei GOBLINS ?

Scoprite da ora GOBLIIINS1 e GOBLIINS2!

Ecco la strampa- Pilotate in contem lata avventura di poranea FINGUS i tre spiritelli stra- diplomatico e WINKL lunatti partiti alla il matta-chione pe ricerca di un rime- salvare il giovane prin dio per guarire il cipe, rapito da un R loro re, diventato Demonio che vuol matto da legare. farne il suo buffone..



PC CDROM | PC HD | Macintosh | Amiga

Disponibile per PC HD, PC CD ROM, AMIGA

C.T.O.

COKTEL VISION

COKTEL VISION - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex - FRANCIA

9 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7

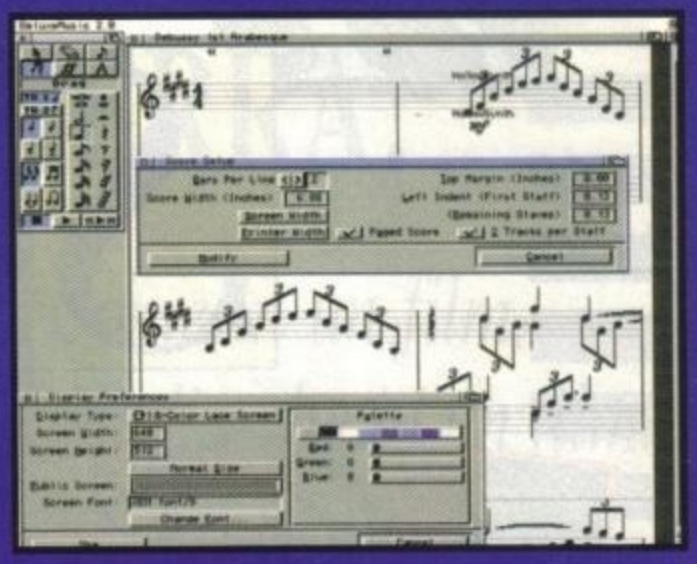
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS

REVIEW

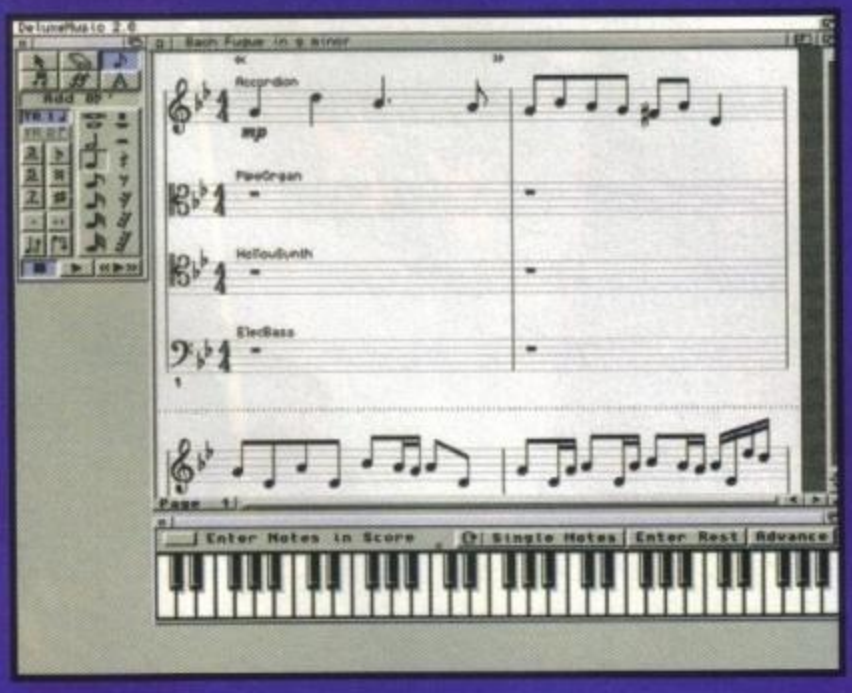
Deluxe Music



Annunciato quasi un anno fa, questo famosissimo pacchetto per comporre musica su Amiga è finalmente arrivato in tutti i negozi specializzati: vediamone insieme le caratteristiche e le novità.

Questo Deluxe Music fa parte della fortunata serie di programmi "Deluxe" che ha reso celebre l'EA in tutto il mondo Amiga, basta citare il primo vero programma multimediale per computer, Deluxe Video, oppure l'ancor più famoso Deluxe Paint ormai giunto alla versione 4.6.

Iniziamo dalla voluminosa confezione che, a dispetto delle sue dimensioni, contiene solo in manuale rilegato a spirale da 170 pagine, la pubblicità della One-Stop Music Shop (una scheda sonora multitimbrica a 16bit, comprendente centinai di strumenti musicali, un must per tutti i musicisti), una guida di riferimento, altra pubblicità (della EA) e la solita cartolina di registrazione contenente il numero personale di riferimento.



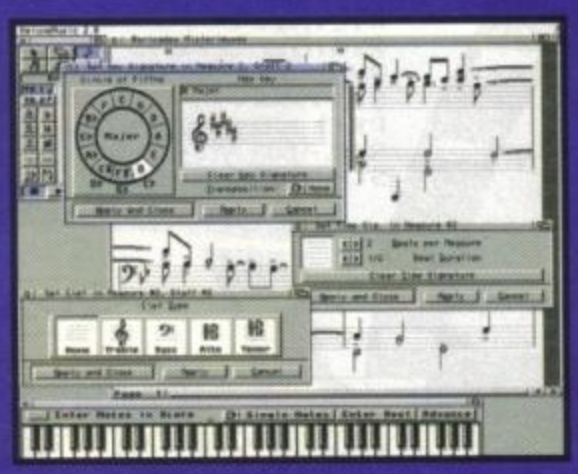
Il programma risiede su due dischetti, ma può essere installato su hard disk (consigliato, ma non necessario); l'installazione è affidata all'ottimo installer della Commodore, che in quattro e quattr'otto vi permetterà di mettervi al lavoro.

Deluxe Music 2 è un potentissimo programma per comporre musica a livello notazionale, in pratica, a differenza di tools come il protracker, le note si inseriscono direttamente su uno spartito, un po' come accade con la funzione "notation editor" dell'OctaMed Pro; ciò potrà non piacere agli amanti del Protracker, ma sicuramente questo programma è dedicato a chi vuole fare vera musica con Midi, senza perdersi dietro gli strani codici tipici dei vari Soundtracker.

Deluxe Music può sfruttare sia strumenti campionati con l'Amiga, sia quelli di una qualsiasi apparecchiatura collegata via Midi. In effetti per comporre qualcosa di serie l'ideale sarebbe quella scheda sonora di cui parlavo sopra, ma non ho idea di dove si possa trovare qua in Italia.

Proprio quest'ultimo programma è stato più volte aggiornato e migliorato, anche se le ultime versioni (mi riferisco a quella AGA) lasciano parecchio a desiderare e, mentre si attende un fantomatico Deluxe Paint V (che forse non uscirà mai visto il crescente disinteresse della EA nei confronti del nostro computer), ecco arrivare improvvisamente l'upgrade 2.0 di Deluxe Music, un vecchio, ma fantastico, programma musicale uscito la prima volta nel lontano 1987 (pensate, 6 anni fa! Agli albori di Amiga).

L'aggiornamento era molto atteso, soprattutto perché da quei tempi ne sono passati di sistemi operativi sotto i ponti... bene, adesso basta con le chiacchiere e passiamo a esaminare il programma.



L'interfaccia grafica è stata adattata alle specifiche del sistema operativo 2.0, ma funziona egregiamente anche sotto 1.3 (nonostante perda un po' dal lato grafico), ma per accedere ad Arexx è necessario un Workbench più avanzato.

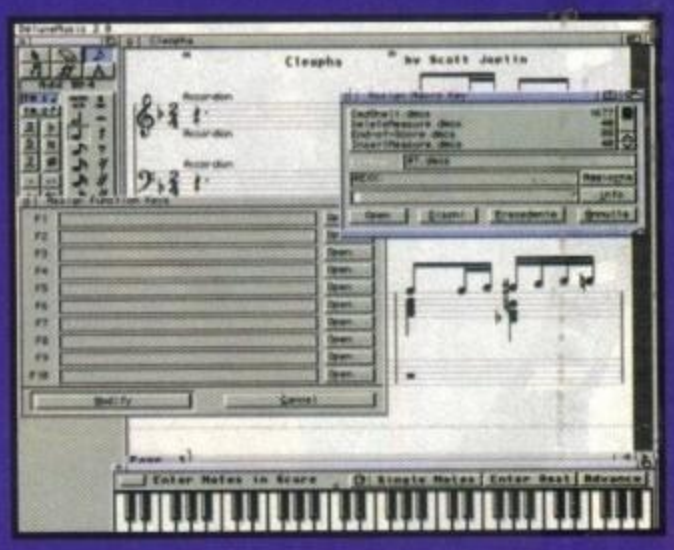
Sulla sinistra è posta la "tool window" contenente tutte le note, gli archi, le pause, gli ornamenti e gli accenti, mentre la maggior parte dello schermo è occupato dalla finestra dello spartito (completamente posizionabile e ridimensionabile).

Per inserire le note esistono tre modi: il primo metodo consiste nell'usare la tastiera, in questo modo potrete avere un'idea di quello che state componendo in tempo reale. Un altro sistema è quello di usare una tastiera Midi, in mancanza di questa potrete optare per quella presente sullo schermo, basterà cliccare sui tasti del pianoforte tramite il mouse. Ultima possibilità riguarda l'uso del mouse selezionando le note dalla Tool Window e inserendole sullo spartito, questo è a mio parere il metodo più affidabile, ma serve una conoscenza musicale abbastanza approfondita per poter comporre in maniera decente.

Per ciò che riguarda la velocità di esecuzione dei brani, non ci sono problemi, si va dal PPP (pianissimo) all'FFF (fortissimo), in pratica da un minimo di 10 BPM (Beats Per Minute ovvero Battute al Minuto) sino ad un massimo di 300.

Vengono utilizzate tutte le quattro voci dell'Amiga e con un sequencer MIDI si arriva a 16 canali; naturalmente per chi dispone di una stampante sarà possibile stampare le vostre creazioni direttamente su carta.

Ma è proprio perfetto questo Deluxe Music 2? Beh,



a dirla tutta qualche particolare non mi è affatto piaciuto. Tanto per cominciare il programma non sembra molto "stabile", spesso sono incappato in delle Guru Meditation improvvise e irreversibili e la cosa accade anche quando si usa il player "stand alone" per le musiche (è andato in guru proprio mentre stavo copiando dei file da hard disk a floppy!); il programma inoltre perde rispetto a prodotti come l'OctaMedPro 5.0c (che arriva a 8 canali con l'audio normale di Amiga e a 64 tramite MIDI!), che in questi anni si sono molto evoluti, mentre questo Deluxe Music dimostra un po' la sua età e i miglioramento, benché molto interessanti, non sono più al passo coi tempi.

In definitiva un buon programma che può interessare chi compone musica tramite il classico spartito e non ha molte pretese, ma per chi vuole qualcosa di più è consigliabile rivolgere la propria attenzione a prodotti più costosi, ma sicuramente ben più potenti come SuperJam e Bars and Pipe Pro.

Mirko Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA
S COME...SIERRA!

Come in un film,
meglio che in un film...

LE "PICCANTI" E SENSUALI AVVENTURE D'AMORE E DI SPIONAGGIO DI **LARRY**, UN PLAYBOY RICCO DI CHARME E SEMPRE CIRCONDATO DA MAGNIFICHE RAGAZZE.

ANCHE NEL QUINTO EPISODIO DI QUESTA INCREDIBILE SAGA, **LARRY** E' AFFIANCATO DALL'AGENTE SEGRETO PIU' SEXI DELL'FBI, **PASSIONATE PATTI**.

IL LORO COMPITO E' QUELLO DI INTRODURSI NELL'ORGANIZZAZIONE DELLA PORNPROD CORP., CASA PRODUTTRICE DI FILM PORNO, E INCASTRARE IL PROPRIETARIO.

PC L. 99.900

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC
RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO, 286 O SUPERIORI. RACCOMANDATO: MOUSE. SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB ROLAND MT-32/LAPC-1/CM-32L, SOUNDBLASTER.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/ dotti originali con il programma e il manuale in itali http://www.oldgamesitalia.net/

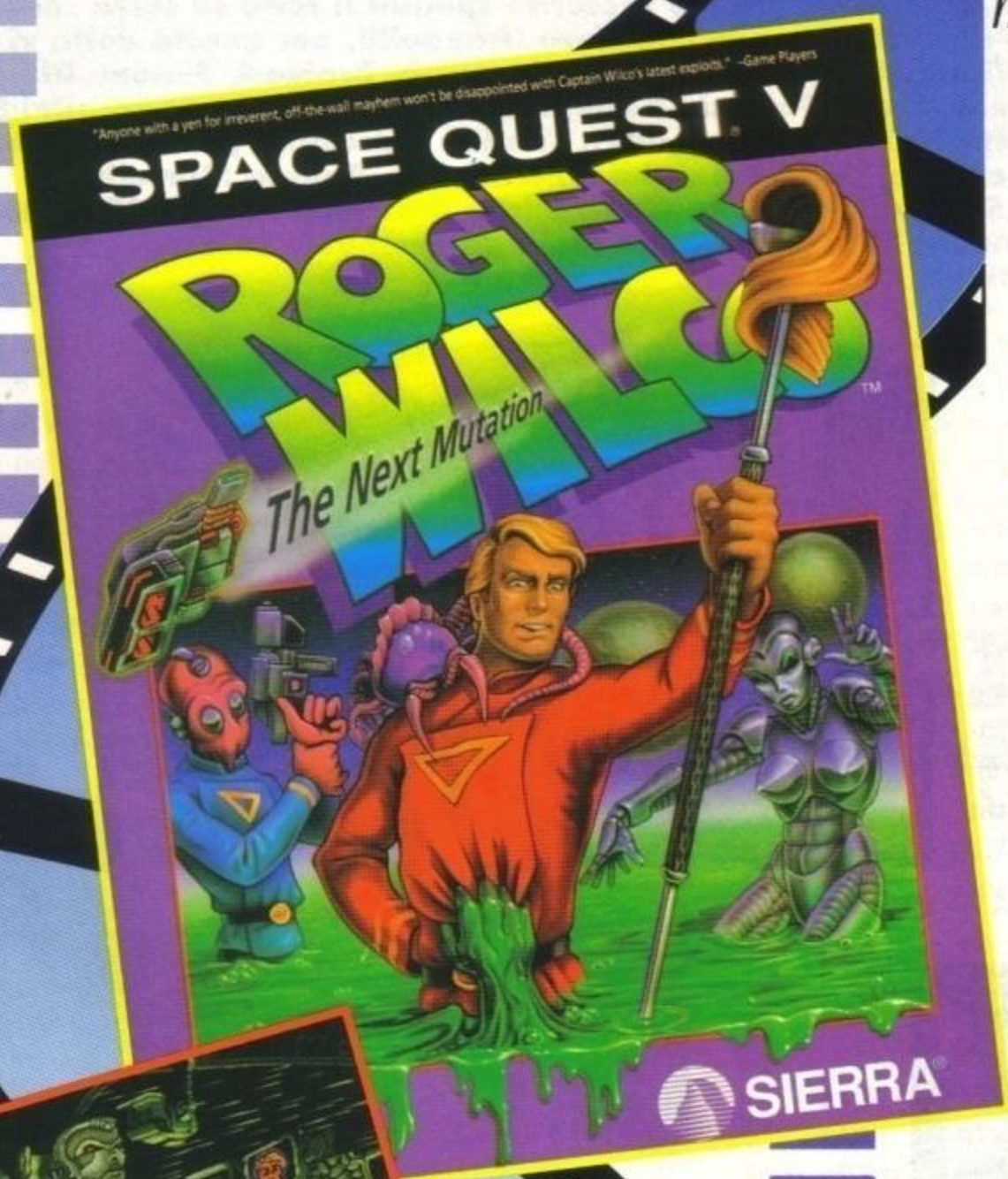
http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

CADARIO

Come in un film,
meglio che in un film...



QUINTO EPISODIO DELLE AVVENTURE DI **ROGER WILCO** L'EROE SPAZIALE PROTAGONISTA DELLA SAGA "SPACE QUEST".

CALATI NEI PANNI DELL'INTREPIDO CAPITANO "**ROG**" WILCO E COMBATTI CONTRO ORDE DI TEMIBILI MUTANTI SPAZIALI, PIETRE ASSASSINE E ANDROIDI ASSETATI DI SANGUE CHE VIAGGIANO INDISTURBATI NELLA GALASSIA.

IL TUO COMPITO CONSISTE NELL'EVITARE CHE QUESTI PERSONAGGI COMPROMETTANO LE SORTI DELL'UNIVERSO DANNEGGIANDO IRREPARABILMENTE L'EQUILIBRIO ECOLOGICO.

NON MANCANO LE INNUMEREVOLI SITUAZIONI COMICHE TIPICHE DELLA SERIE.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

L. 109.900

PC

RICHIEDE: VGA 256 COLORI O EGA 16 COLORI; DISCO RIGIDO, 640 K, 286 O SUPERIORI.
RACCOMANDATO: MOUSE.
SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB, SOUNDBLASTER, MT-32 COMPACT, SOUND SRC.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

http://www.oldgamesitalia.net/

otti originali con il programma e il manuale in italian

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TENTACOLARMENTE RISOLTO

Tentacoli colorati, palle da bowling, generatori d'energia portatili, concorsi di bellezza, passato presente e futuro mescolati assieme e tre personaggi completamente fuori di testa: ebbene sì, questo mese a grande richiesta vi proponiamo la soluzione completa di DAY OF THE TENTACLE, così tutti noi potremo finalmente prenderci la soddisfazione di salvare il mondo. Benché il gioco non sia poi così arduo da finire, ci è sembrato comunque giusto pubblicarla per dare una mano ai poveri disperati ancora in cerca d'aiuto e per ringraziare i numerosissimi lettori che prontamente si sono fatti vivi spedendoci la risoluzione del gioco. I ringraziamenti vanno principalmente a Paolo Gabrielli Bodon che ci ha spedito la soluzione direttamente su disco, evitandomi così ore ed ore di dolorosa digitazione, e ai seguenti stoici ragazzi che hanno preferito spedire il tutto su carta senza pensare al massacrante lavoro che avrei dovuto compiere (tranquilli, per questa volta vi perdono lo stesso): Francesco Vinelli, Nicola Morcavallo, Emanuele Braccesi, Simone Di Giovanni David Sgarzi, Emanuele Toselli, Fabrizio Galiè, Antonio Marsili, Luca Consolini (The Multimedia Man), Jacopo Aleotti (La Bestia che uccide), Cristian Marastoni (The Warmonger), Marcello Canova (The Warrior of Fate), Nicola Baraldi (The Poccia), Andrea Morselli, Antonella Lolli, Sandro Salari, Simone Muzi, Luca Muzi, Mirko Crescenzo, Sergio Vigorito, Dario Di Nocera, Francesco Agnello, Alan Quin, Dario Moia ed Emanuele Laface. Grazie mille a tutti e buona lettura.
Luke

Non sarà proprio legale, ma funziona...

Dopo la bellissima presentazione entrate nel laboratorio segreto, dentro l'orologio a pendolo, e godetevi la scenetta. Raccogliete i piani per la super-batteria a destra del generatore a criceti e andate all'ingresso; prendete il cartello di "cercasi aiutante" e il foglio pubblicitario e dategli a Hoagie. Andate (con Bernard), nell'ufficio del Dott. Fred, prendete il libretto bancario sopra la scrivania, il Bubù-non-C'è-Più nel cassetto e andate al piano di sopra. Entrate nella seconda porta e raccogliete l' inchiostro simpatico. Entrate nella porta dopo dove incontrerete il tentacolo verde, spingete la cassa di destra e accendete lo stereo; godetevi un po' di buona musica, spegnete lo stereo, uscite e andate a destra. Aprendo la porta di destra vi troverete in camera di Ed Edison: prendete il criceto e usate l' inchiostro simpatico sull'album di

Certo che il nostro dottore sa sempre tranquillizzare i suoi pazienti...

"... E chi si muove?"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

Che immagine fulminante!

francobolli facendo arrabbiare il ragazzo. Raccogliete il francobollo da terra, restituite l'album al legittimo proprietario e tornate giù per le scale. Entrate nella terza porta da destra (dove c'è il grassone che dorme), chiudete la porta e prendete le chiavi dalla toppa interna. Uscite, mettete il criceto nella macchina del ghiaccio, andate nell'atrio, raccogliete il vomito finto ed entrate nelle due porte davanti. Entrate nella porta girevole e raccogliete il caffè, il decaffeinato, la forchetta e entrate nella porta a destra. Aprite il mobiletto, prendete l'imbuto e tornate al laboratorio, dove userete in decaffeinato sulla tazza del Dott. Fred. A questo punto uscite dal motel, andate al parcheggio e date le chiavi all'uomo col passamontagna che in cambio vi darà il suo piede di porco.

Finalmente Laverne è libera...

Utilizzate quest'ultimo sulla gomma con monetina nell'atrio e, una volta presa, mettetevela in bocca usandola a sua volta. Prendete il decino nel telefono guasto e andate dal grassone che dorme; qui usate i decini nella fessura per dita goffe, prendete il maglione e ritornate nella stanza del tentacolo Verde. Prendete il videotape sopra lo stereo, uscite, utilizzate il piede di porco sulla macchina delle caramelle e prendete i quarti di dollaro. Recatevi ora nella stanza dove avete preso l'imbuto, usate il maglione con l'asciugatore e infilateci dentro la montagna di quarti di dollaro. Uscite, uscite anche dalla porta girevole e aprite la grata per terra; andate a destra verso i denti che battono, inseguiteli fino a farli intrappolare nella grata e prendeteli. Andate ora nel camino e, una volta sul tetto, prendete la manovella dall'asta per la bandiera; ora date il francobollo, il foglio di cercasi aiutante e il libro di testo a Hoagie e prendetene il controllo. Andate a destra davanti all'osteria, aprite la cassetta delle lettere,

Certo che i tentacoli hanno proprio poco tatto!

prendete la lettera, datela a Bernard ed entrate nella casa. Andate nell'ufficio di Red Edison (sempre nell'orologio), dategli i piani per la super-batteria e usate il foglio di cercasi aiutante con la bacheca a sinistra; raccogliete il camice, il martello per mancini e uscite. Andate nel salo-

SIAMO I PROFESSIONISTI
PIÙ SERI ED AFFIDABILI

A1200 L.699.000
A4000/030-HD120 L.2.399.000
A4000/040-HD120 L.3.849.000

AMIGA CD32 L.669.000
2 GAMES + 1 CONTROL PAD INCLUSI

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+882/33 MHz	L.565.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	L.749.000
HD 60 MB x A1200	L.425.000
VIDEON IV GOLD	L.339.000
MICROGEN PLUS	L.289.000

SIMM - COPROCESSORI x MBX E A4000/030

COLLAUDIAMO
OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA
SPEDIZIONI ACCURATISSIME
IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

HI-FI CLUB
CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il gatto-puzzola è stato recuperato ed è pronto all'uso.

ne dietro le due porte e entrate nella porta girevole; qui prendete olio e spaghetti dalla dispensa ed entrate nella porta a destra. Prendete il secchio, la spazzola nell'armadietto, uscite e usate il secchio con la pompa dell'acqua; andate nel salone e poi su per il camino. Entrate nella prima finestra da sinistra, prendete la vernice rossa e usate il letto di Ned; usate ora il materasso cigolante con il letto di Jed e usatelo nuovamente. Appena comparirà il cursore, prendete il topolino finto in basso e entrate nella botola. Usate il libro di testo con il cavallo e prendete la sua dentiera; entrate ora nella porta di sinistra e, al momento buono, scambiate il martello di Jed col vostro e godetevi la scenetta. Uscite, andate giù per le scale, entrate nella prima porta, raccogliete il vino e uscite; entrate nell'ultima, spingete il letto di George, tirate la corda e appena arriva la cameriera uscite e prendete il sapone dal carrello. Usate il sapone con il secchio pieno d'acqua e andate al laboratorio di Red a dargli l'olio. Andate ora al Cron-o-Binetto e usate la vernice rossa con l'albero di caco a

Il tocco finale dell'artista...

sinistra. Tornate davanti all'osteria e usate la spazzola con il carro. Andate al salone e date la bottiglia di vino a Jefferson;

parlate poi con George e ditegli le frasi: 1-3-2-2, convincendolo a tagliare l'albero e liberando finalmente Laverne nel futuro. Usate ora Bernard. Entrate nella 2° finestra, uscite, andate per la botola e quindi entrate dalla porta sinistra. Spingete l'infermiera, usate il videotape con il VCR e guardate il monitor: premete il pulsante rosso e aspettate, riavvolgete il nastro, premete la levetta di destra e fate partire il videoregistratore. Uscite, andate dove avete preso l'inchiostro simpatico e date la lettera all'uomo. Raccogliete poi la sua pistola con bandiera e entrate nell'ufficio di Edison. Aprite la cassaforte, raccogliete il contratto e andate dal rappresentate di sigari, nella stanza del camino. Scambiate la vostra pistola con quella sul tavolo e chiedete un sigaro al rappresentante. Date il sigaro, l'accendisigari e la dentiera a Hoagie e andate su per il camino. Entrate per la fine-

... Non ci potevano essere dubbi, la vittoria è nostra!

stra e troverete il Dr. Fred legato. Prendete la corda bianca che lo lega, uscite, usatela con la carrucola in alto e andate giù, fuori dal motel; usate la corda pendente con il Cugino Ted Morto, tornate sul tetto e tiratela. Tornate dal Dr. Edison, di sopra e fatevi dare la vernice rossa da Hoagie. Usate la vernice su Ted e usate Dr. Fred con Ted. Usate poi la corda col Dr. Fred e uscite sul tetto per poi tirarla. Una volta al laboratorio usate l'imbuto con Fred e il caffè sull'imbuto; ditegli il contratto e rispondetegli con le risposte 4-1. Date poi il contratto firmato a Hoagie e passategli il comando. Usate il francobollo col contratto e poi mettetelo nella cassetta della posta davanti all'osteria. Andate da George, ditegli il sigaro e i denti che battono. Raccogliete la coperta davanti a Hancock, andate sul tetto facendo il giro per le scale, e usate la coperta col camino. Tornate giù al salone, raccogliete la penna dorata sul bancone a destra e portatela a Red Edison giù nel suo laboratorio. Usate Bernard, andate nella stanza del grassone addormentato e usate la TV. Andate ora nell'ufficio del Dr. Fred e usate il telefono. Finalmente è ora di usare Laverne. Parlate col tentacolo guardia e ditegli che non vi sentite bene. Quando il Dr. Tentacolo se ne sarà andato prendete la carta anatomica dei tentacoli appesa a destra. Uscite e fatevi portare in prigione; parlate nuovamente alla guardia e ditegli che dovete andare al bagno. Andate a destra fino Cron-o-Binetto e date la carta anatomica dei tentacoli a Hoagie e il bisturi a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

Bernard. Fatevi dare da quest'ultimo la manovella e ritornate in prigione. Usate Hoagie, andate al piano di sopra ed entrate dalla porta centrale. Usate la carta anatomica dei tentacoli sui disegni sul tavolo e ritornate ad usare Laverne. Dite alla guardia che non vi sentite ancora bene, uscite, andate verso la porta in alto ed entrate nel caminetto. Usate la manovella con la scatola della manovella e tirate giù la bandiera, prendetela e mettetevela addosso. Tornate giù e parlate con il tentacolo a destra dicendogli che volete scrivere il vostro umano al concorso. Andate dove c'è l'orologio a pendolo e salite le scale. Aprite la ghiacciaia e prendete il criceto surgelato. Entrate nella prima porta, fatevi dare l'apriscatole, il topolino finto, gli spaghetti, la dentiera da Hoagie e la forchetta, il vomito finto, e il Bubù-non-c'è-più da Bernard. Ora, con Laverne, usate l'apriscatole sulla capsula del tempo e prendete l'aceto. Datelo a Hoagie e passate il controllo a quest'ultimo. Andate da Red Edison e dategli l'aceto: finalmente sarà pronta la superbatteria. Prendetela e andate nel salone; qui usate il foglio pubblicitario con la cassetta dei suggerimenti. Andate ora al piano di sopra ed entrate nella terza porta da sinistra. Date il camice a Ben; nel parco usate la batteria con la tasca sull'aquilone e al comando di Ben (ORA!) spingetelo: così la batteria si caricherà. Fatto questo raccoglietela da terra e andate a usarla sulla spina del Cron-o-Binetto. Usate ora Laverne, uscite ed entrate nella porta seguente. Qui usate i pattini (a destra) con la mummia e spingetela. Uscite, andate al piano di sotto e usate l'etichetta con la mummia, poi andate di sopra e a destra fino alla zona del concorso. Usate gli spaghetti stracotti con la mummia e poi pettinateli con la forchetta, usate la dentiera sulla mummia e ritornate a controllare Bernard. Andate nella sala del camino e usate il bisturi con Oozo il pagliaccio (HE, HE). Prendete la scatola delle risate e datela a Laverne; usatela con la mummia e mettete il vomito finto davanti ai piedi del concorrente vicino. Quando quest'ultimo sarà espulso, andate a destra, parlate con i giudici e dite loro di premiare i capelli migliori; vincerete e ripetete la cosa per il sorriso migliore e la risata miglio-

Il tentacolo viola è ormai alle strette!

re; la coppa e il certificato della cena gratis saranno vostri. Prendete la prolunga e andate in cucina (dove si trovava la cucina del passato); usate il criceto surgelato con il forno a microonde, andate a destra, prendete il maglione dalla lavatrice, usatelo col criceto e uscite dall'ex-motel. Usate il Bubù-non-c'è-più con il recinto e poi il topolino finto col gatto. Andate alla prigione, date il certificato della cena al tentacolo, premete il pulsante sulla parete per togliere la corrente alla cella e quindi usate il gatto. Andate dentro l'orologio a pendolo, usate la prolunga sul generatore e infilate il criceto con quest'ultimo. Usate l'aspirapolvere per tirarlo fuori dal buco. Aprite l'aspirapolvere, prendete il gatto di polvere e usatelo nuovamente sul generatore. Usate la prolunga sulla finestra e andatela a collegare con Cron-o-Binetto. Dopo una piacevole ed eccitante scenetta, uscite dalla porta e aprite quella subito a destra; appena Tentacolo Viola vi rimpicciolirà, entrate nella porta appena aperta e quindi nel buco del topo, in alto. Qui aspettate di ringrandirvi, prendete la palla da bowling e uscite. Andate al laboratorio segreto e usate la palla da bowling sui tentacoli. Appena potete, parlate al Tentacolo Viola, ditegli le seguenti frasi: 1-4-1-3 e avrete finito DAY OF THE TENTACLE!

Forza, chi fa da sé fa per tre!

Ecco l'editor della versione compattata...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

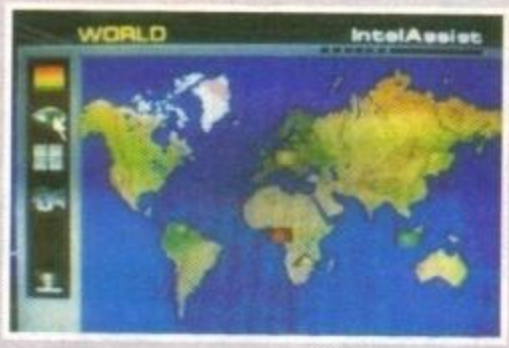
http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese la Philips ci ha gentilmente spedito tre nuovi e interessanti CD-I che dovrebbero essere commercializzati in un futuro non molto lontano; i giochi in questione sono "Earth Command" (di cui avevo già parlato nel numero scorso), "Kether" (una nuova e interessante avventura della Infogrames) e "A Great Day at the Races", un divertente programma per simulare le scommesse sui cavalli. Mi scuso in anticipo per gli eventuali errori o imprecisioni da me commessi nelle rispettive recensioni, non avendo infatti a mia disposizione manuali o Press Release sono dovuto andare molto a intuito nella scoperta dei giochi e conseguentemente non è improbabile che qualcosa mi sia inavvertitamente sfuggito; buona lettura, vi rimando al prossimo mese per nuove e ancora più succose recensioni...
LUKE

EARTH COMMAND

A quindicimila metri d'altezza vola silenziosa l'EYE 1, uno degli aerei tecnologicamente più avanzati fino ad oggi costruiti, che funge da base mobile per il controllo delle principali operazioni dell'ECOM; lo scopo di questa organizzazione multinazionale è rallentare, arginare e possibilmente invertire la costante degenerazione ambientale, politica, sociale e umanitaria che la nostra madre terra sta subendo negli ultimi anni, nel tentativo di riportare ordine e stabilità sia economica che ecologica sul pianeta.
La situazione negli ultimi mesi è talmente peggiorata che le Nazioni Unite hanno deciso unanimamente di eleggere un singolo presidente e di dargli il completo controllo sulle tasse e sulle sanzioni statali, nonché l'opportunità di emanare nuove leggi e influenzare il mercato e

il commercio tra i vari paesi; siamo nell'ottobre del 1995 e, guarda caso, siete stati scelti proprio voi per comandare le operazioni di recupero della terra, un compito che sicuramente si rivelerà alquanto arduo da portare a termine.
Dopo l'interessante introduzione al gioco vi troverete a bordo dell'EYE 1 davanti a una mappa del globo e a un utile pannello di controllo attraverso cui interagire con il mondo esterno; sulla mappa costantemente aggiornata compaiono dei triangoli o dei quadrati di tre diversi colori (rosso, giallo e verde), a seconda che l'avvenimento avvenuto in quella regione sia negativo, allarmante o positivo. Cliccando



su una di queste icone vi verranno riferiti maggiori particolari attraverso la viva voce dei vostri cronisti dislocati in tutto il mondo e potrete godervi una serie di bellissime immagini per focalizzare la vostra attenzione su un determinato problema; in questo modo sarete informati sui disastri ecologici, sulla recessione economica di un paese, sull'esplosione di una centrale nucleare, sull'estinzione di specie animali o vegetali causate dall'inquinamento, sull'avvento di nuove rivoluzioni e di nuove guerre, sull'allargamento del buco nell'ozono e su un sacco di altri avvenimenti simili non molto allegri che vi aiuteranno a fare il punto della situazione e a prendere le opportune decisioni a riguardo.
L'unico modo a vostra disposizione per mettere un freno a questa drammatica situazione è intervenire indirettamente aumentando le tasse sulle stazioni elettriche a carbone o petrolio, sovvenzionando le forme alternative d'energia, il riciclaggio e le varie associazioni ecologiche, bloccando la distruzione delle foreste e la produzione di CFC, finanziando opere umanitarie per diminuire la fame nel mondo, la mortalità infantile e le rivoluzioni interne e, più in generale, prendere un sacco di scelte simili agendo sui vari pannelli a vostra disposizione. Se le cose inizieranno ad andare meglio vedrete comparire sempre più spesso le icone verdi attraverso cui verrete informati sui nuovi progressi scientifici e umanitari, se invece le vostre scelte non sono state per niente azzeccate la situazione degenererà sempre più velocemente

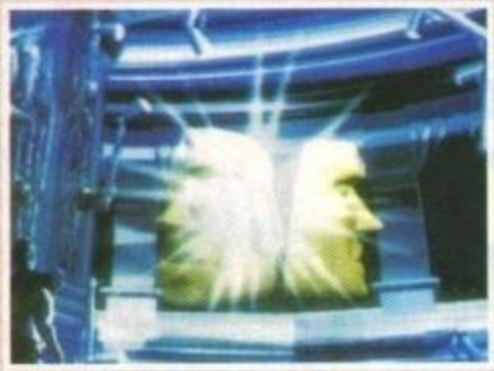
e ben presto il gioco avrà termine.
La realizzazione grafica, l'impatto visivo e le ottime digitalizzazioni sonore creano un'atmosfera di gioco veramente coinvolgente che vi terrà costantemente in tensione, purtroppo però la vostra interazione con le varie crisi mondiali è veramente scarsa e ben presto il vostro posto sarà più quello di uno spettatore che quello di un giocatore; spero che nella versione finale questo problema sarà stato abbondantemente risolto poiché Earth Command ha un sacco di ottime carte a disposizione e sarebbe davvero un peccato non sfruttarle pienamente.

KETHER

La Infogrames, dopo il grande successo del Tennis, si fa rivedere anche su queste pagine con un nuovo prodotto dalle ottime possibilità e dalla trama veramente interessante; si narra che da qualche parte nel cosmo si perpetua da millenni una mortale battaglia tra l'Imperatore di Luce e l'Imperatore del Caos, due opposte e potentissime entità che si scontrano da sempre per il predominio della galassia. Ultimamente l'oscuro pretendente al potere ha scoccato un pericoloso scacco al luminoso sovrano rapendo da un pianeta sotto la sua protezione la Principessa della Saggezza (il nome, il cognome è l'indirizzo non mi sono pervenuti), e trascinando così la popolazione nella schiavitù sotto l'influsso delle sue orde

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



demoniache provenienti da altre dimensioni atemporali. Per risolvere definitivamente il problema è stato richiesto il vostro immediato intervento e voi dovrete prendere il controllo di un Cavaliere Spaziale e riportare la pace nel pianeta.
Bene, bene, tutto questo è presentato attraverso una lunga e appassionante introduzione

piena zeppa di ottime animazioni, immagini renderizzate e sonoro d'atmosfera, dopo la quale potrete dare inizio all'attività di salvataggio. Scopo ultimo è recuperare la Principessa, nascosta in uno dei cinque templi in orbita attorno al già citato pianeta, e per far ciò presumo che dovrete visitarli tutti; per poter entrare in un tempio dovrete attraversare un lungo e insidioso percorso a bordo della vostra fida astronave, evitando asteroidi, infrastrutture, astronavi e detriti vari che tenteranno con la loro presenza di ostacolare il vostro cammino. Dico subito che la grafica tridimensionale di queste scene è curata in modo veramente fantastico; raramente mi è capitato di vedere immagini così nitide muoversi in modo altrettanto fluido e realistico. Complimenti!

Dopo aver svolazzato per un bel po' di tempo arriverete finalmente davanti all'ingresso dell'enorme costruzione (e qua le sequenze animate si sciupano); per poter entrare dovrete risolvere in breve tempo un simpatico puzzle caratteristico del tempio che state visitando, accoppiando una serie di immagini su una grande scacchiera, ripetendo correttamente una serie di note premendo i tasti giusti etc., etc.
Una volta entrati dovrete muovervi lungo gli oscuri corridoi alla ricerca di sei stanze speciali; all'interno di cinque di esse vi potrete godere delle bellissime immagini e potrete raccogliere un'icona magica, mentre nella sesta, quando sarete già in possesso di tutte le cinque icone, vi verrà data la possibilità di ascoltare una parte dell'ultimo messaggio della Principessa della Saggezza che piano piano vi rivelerà che cosa sta effettivamente succedendo. All'interno dei vasti corridoi potrete anche incontrare dei servitori del caos da eliminare con una serie di

CD-I

colpi laser e, se riuscirete a portare a termine vittoriosamente l'operazione di recupero, verrete ritrasportati sulla vostra nave e potrete affrontare un nuovo tempio.
La grafica di Kether è curata veramente bene: tutte le scene in cui giocherete, o a cui assisterete soltanto, vi lasceranno certamente a bocca aperta e non potranno non invogliarvi a portare a termine la missione. La difficoltà è a sua volta bene equilibrata, i primi livelli sono abbastanza semplici mentre quelli avanzati sono veramente ardui; sicuramente dopo aver completato anche il quinto tempio scoprirete che la Principessa è da qualche altra parte prolungando nuovamente il gioco, e sono certo che continuerete a tentare fino a quando non vedrete la fine. Unico difetto è l'estrema ripetitività che vi porta a compiere le stesse azioni ad ogni partita (soprattutto nelle sezioni dei corridoi); ciò comunque non incide in modo particolarmente influente e mi sento di consigliare l'acquisto di Kether a tutti i possessori di CD-I: non credo proprio che ve ne pentirete.

A GREAT DAY AT THE RACES

Vi piacciono i cavalli? (Sì, alla piastra. NdTMB) Amate le corse? (Hei, Pesca(tori), questo è il gioco che fa per te! NdMax) Volete sbizzarrirvi a scommettere ma non volete azzerare il vostro conto in banca? Bene, finalmente potrete sviluppare e affinare il vostro vizio preferito direttamente a casa vostra senza rischiare niente (beh, forse qualche ora di sonno sì).
Questo innovativo programma non vi permetterà soltanto di puntare ingenti somme e di guadagnare un sacco di bigliettoni, ma vi darà la possibilità di imparare a conoscere a fondo un mondo sconosciuto ai molti e di apprezzare appieno l'azione mozzafiato delle corse a cavallo; all'inizio potrete consultare un ampissimo catalogo in cui vi verranno spiegati dalla A alla Z la storia delle competizioni ippiche, la scelta dei cavalli (razza, età, sesso, etc.), le regole e i principali fattori da considerare prima di puntare, i fattori ambientali come il fango, la lunghezza da percorrere e il peso portato dal cavallo e infine un utilissimo menu in cui vengono riportati tutti i principali termini comunemente utilizzati nel gergo delle corse. Quando vi sentirete finalmente a vostro agio potrete iniziare a prendere le cose seriamente e lanciarvi nelle scommesse.

All'inizio sono elencate le corse della giornata e i vari giocatori (possono essere più di uno contemporaneamente) dovranno decidere su quale puntare; una volta fatta la scelta potrete consultare una vasta serie di menu che vi daranno informazioni extra sul campo e sui precedenti risultati del cavallo in modo da poter ponderare attentamente la vostra scelta; è anche possibile richiedere aiuto a un espero che vi darà la sua opinione personale, utile per sbloccare momenti di incertezza. Quando tutti i partecipanti avranno puntato la gara vera e propria avrà il via; la scelta delle inquadrature, il commentatore che appunto commenta a tutto spiano l'evolversi dalla corsa (non mi è mai capitato di sentire in un gioco per computer un parlato così realistico che oltre tutto varia sempre da corsa a corsa), l'incessante azione e gli sprint finali non potranno non esaltare anche i più flemmatici giocatori, creando l'atmosfera giusta per un prodotto di questo genere. Logicamente alla fine verrete pagati a seconda delle vostre scommesse e potrete ripartire da capo con un altra puntata.

Certo detto così il gioco non sembrerebbe niente di particolare, ma vi assicuro che raramente ho visto un prodotto realizzato a questi livelli: sul CD sono presenti ore ed ore di parlato, sia nella sezione di introduzione, sia durante le gare vere e proprie; inoltre in ogni schermata è possibile richiamare una utile opzione di aiuto che vi chiarirà esaurientemente le idee e che vi eviterà dolorosi dubbi sul da farsi. Certo non è un prodotto che si adatterà a tutti i gusti, comunque sono sicuro che ha tutte le caratteristiche per affascinare la maggior parte die giocatori che avranno l'occasione di provarlo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rubrica di questo mese vede, una volta tanto, i giochi da tavolo come veri protagonisti (o quasi). Ci sarebbe piaciuto parlare di Lex Arcana, il nuovo gioco di ruolo italiano della Dal Negro, ma purtroppo non ci è arrivato in tempo e, si sa, chi arriva tardi...

MONSTERCRASH

Vi siete mai chiesti come passino il proprio tempo libero le terribili orde del male? Intendo dire, quando gente come Grinak il Mozzadita o Trint il Masticatore non è impegnata a combattere, non si dedica certo alla calzamaglia, né tantomeno alla letteratura...

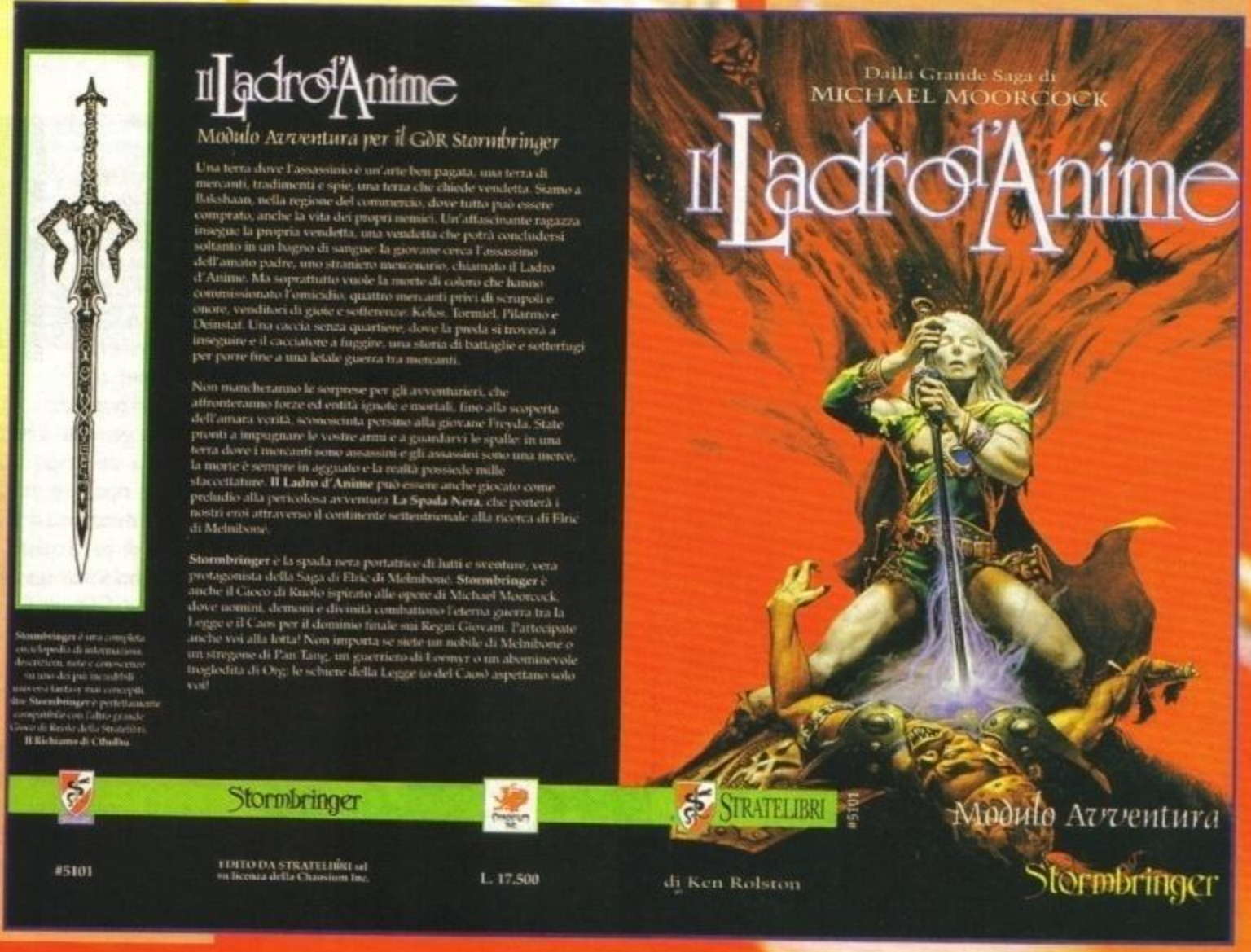
Monstercrash ci offre un interessante scorcio della vita quotidiana di orchi, non morti e cattivoni vari quando le occasioni per menare le mani divengono troppo rare. Il loro passatempo preferito, in simili tristi circostanze, è quello di eleggere un nuovo capo; non che ce ne sia realmente bisogno, anche perché nelle orde caotiche la figura del capo è spesso più simbolica che reale, ma proprio il meccanismo elettorale utilizzato manda tutti in visibilio. Dovete infatti sapere che il capo di un'orda caotica non può che essere un picchiatore provetto, trascinatore di folle e casinista incallito: così, per quattordici giorni di fila, i mostri vari si danno battaglia per sostenere il proprio prescelto. Naturalmente, non appena viene trovato il nuovo condottiero, viene indetta una colossale festa di una settimana, con liquori, cibo, danze e tutto ciò che potrebbe deliziare una banda di tagliagole, alla fine della quale il neo-eletto viene deposto e si ricomincia con le votazioni...

Il gioco, che riprende il classico tema del Risiko arricchendolo con alcuni dettagli fantasy, si svolge al di sopra di un classico tabellone quadrato. Qui è riprodotta l'isola del caos - una delle tante in verità, e neppure tra le più grandi -, divisa in 33 quartieri appartenenti ai diversi clan. Ogni clan (da 4 a 6, a seconda dei periodi e, guarda caso, del numero di giocatori) viene riconosciuto dai propri colori. All'inizio della partita, ciascun gruppo riceve un certo numero di territori, sui quali dispone le proprie forze. Fatto questo, ogni giocatore compila segretamente la propria scheda elettorale, attribuendo un punteggio da 1 a 10 a ciascuno dei pretendenti, e il gioco può avere inizio.

Una partita è costituita da quattordici turni, alternati in Turni di Non Voto e Turni di Voto. All'inizio di ciascuno di questi viene tirato un dado multicolore, in base al quale si decide a chi tocca muovere per primo. Le due fasi principali del turno sono costituite dal movimento, solitamente limitato a un quartiere per volta, e dal combattimento. Quest'ultimo viene condotto con la medesima meccanica di Risiko, ma il difensore utilizza sempre un solo dado, mentre l'attaccante usa un dado per ogni due armate in campo (fino a un massimo di tre dadi) e sceglie il valore più alto. Una componente essenziale del gioco è però costituita dalle carte speciali, che si ottengono alla fine del turno se si possiedono determinati territori: grazie a queste è possibile effettuare spostamenti superiori a quelli normalmente concessi, far scendere in campo veri e propri campioni, capaci di devastare il nemico - e a volte non solo quello! - in un battito di ciglia, rubare le carte degli avversari e via dicendo.

Nei Turni di Voto, la distribuzione delle carte viene seguita da una votazione. Tre dei dieci contendenti vengono disposti sul tabellone e ciascuno dei giocatori divide i propri voti (anch'essi modificabili tramite l'utilizzo delle carte) tra di loro. Il contendente che riceve meno voti viene eliminato immediatamente. Dopo i quattordici turni di gioco, resteranno ancora soltanto tre possibili capi: a questo punto ogni giocatore controlla il punteggio che, in precedenza, aveva attribuito ai tre personaggi, e colui che ottiene un totale maggiore ha vinto. Non deve stupire il fatto che una simile procedura elettorale possa sembrare piuttosto strana e dispersiva: in fondo stiamo parlando di orchi e loro simili...

Passando a un giudizio sul gioco, non si può negare che abbia un notevole fascino: la meccanica di base è simile, come ormai abbiamo ripetuto più volte, a quella del collaudatissimo Risiko, e già questo da una minima garanzia di divertimento. Inoltre, il tutto è accompagnato da simpatiche illustrazioni in stile fantasy e da interessanti elementi di gioco, che rendono il tutto più vario. Anche la qualità dei materiali è abbastanza buona, ma si trovano piccole imprecisioni. In definitiva, un buon gioco, divertente e vario, anche se non esattamente originale.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA TANA DEL DRAGO

Attesissima d tutti gli appassionati, la prima avventura in scatola per Dungeons & Dragons è finalmente arrivata in versione italiana. Lo scatolone contiene tre moduli di avventura, tre mappe di quelle che caratterizzano ormai la nuova edizione del famoso gioco, 72 pedine tra mostri e personaggi, due dadi e fogliettini vari.
I personaggi si trovano nella terra di Knacker Knob, retta da Bailiff Wortley. Quest'ultimo ha recentemente chiesto al proprio sovrano il titolo di Signore Confinario di Greetland, al fine di poter governare anche le terre situate a Nord-Ovest, ma il re vuole un pegno in cambio: tre draghi infestano infatti, da tempi ormai immemori, la regione. Si tratta del Drago Nero della palude, quello Verde della foresta e quello Rosso delle colline. Ovviamente Bailiff non è tanto folle da andare di persona (altrimenti non sarebbe lui il signore della regione), per cui sta cercando validi e impavidi avventurieri disposti a liberarlo dal flagello dei grossi e irascibili lucertoloni. In cambio Bailiff offre la ragguardevole somma di 3000 monete d'oro, accompagnata dall'affidamento di una baronia all'interno del suo futuro regno.

All'inizio della partita i personaggi ricevono alcune sommarie descrizioni di ciò che li attende, accompagnate da una mappa piuttosto precisa: da qui in poi, spetta a loro decidere come muoversi.
Il materiale contenuto all'interno della Tana del Drago è veramente notevole: un Master capace di ampliare gli scenari può utilizzare a lungo questo supplemento, preparando una piccola campagna per i propri giocatori. Lo stile è quello ormai classico del nuovo D&D in scatola, con la possibilità di giocare, per chi lo desidera, utilizzando le grosse mappe a colori comprese nella scatola.

Un ottimo acquisto per i dungeonari più incalliti, anche se le avventure sono piuttosto semplicistiche per i giocatori più esperti.

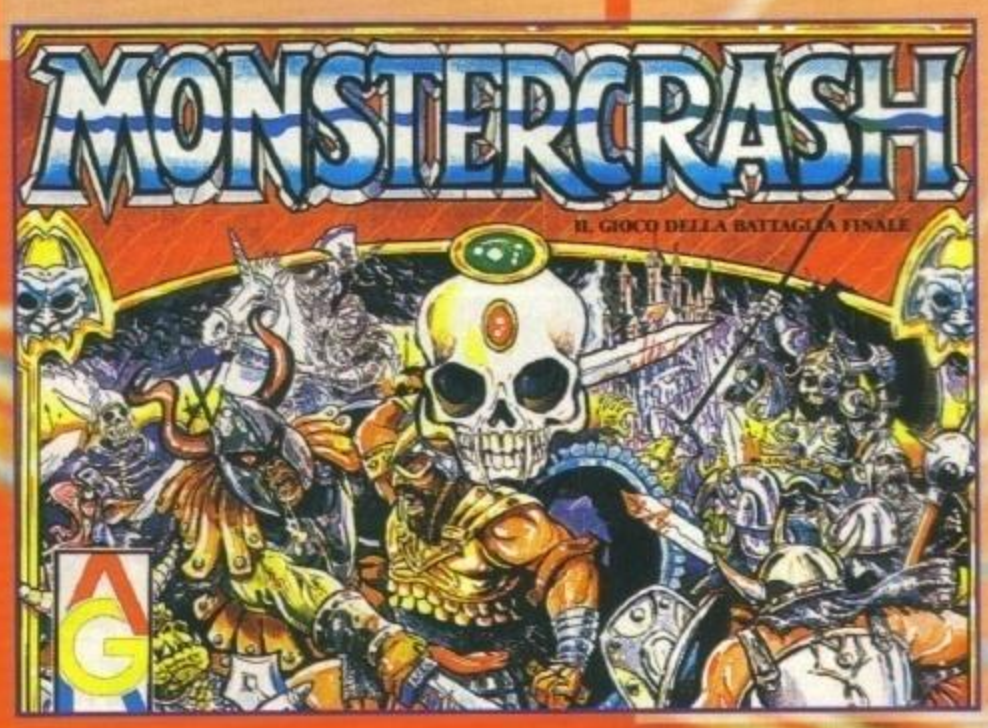
TORNEI E CONVENTION

Si è tenuta in Settembre, come vi avevamo annunciato, la celebre manifestazione Gradara Ludens, dedicata al mondo ludico in ogni suo aspetto. Tra i numerosissimi e interessantisimi eventi che hanno caratterizzato la convention (se ve la siete persi siete dei polli!), si è tenuta anche la premiazione per il Gioco dell'Anno, titolo andato a Bla Bla Bla.
Passando invece al futuro prossimo venturo, dal 5 al 7 Novembre si terrà, allo Spazio Milano Nord (via Pompeo Mariano 2, MM Precotto e Cimiano), la nuova edizione di Giokando. Dedicata al gioco, questa manifestazione ospiterà le maggiori case del settore, promuovendo numerose iniziative di vario genere, condite da buona musica (Momenti Musicali a cura di Radio Dee-jay) e una valanga di premi per i partecipanti.

ANDREA FATTORI

STREETFIGHTERS

Innanzitutto apriamo precisando che, per la gioia di tutti i fanatici che da un mese a questa parte stanno aspettando alcuni dei titoli annunciati lo scorso mese, lo Schermo di Guerre Stellari e Soldati di Ventura (modulo per Cyberpunk) sono slittati a Novembre. Per quanto concerne Nathan Never, lo slittamento è stato invece un attimino più consistente, e temo che dovremo aspettare il nuovo anno. Cose che capitano...
Abbastanza sicuri sono invece i titoli annunciati per questo mese: la serie di Guerre Stellari si amplia con il primo modulo di avventure, Il Cimitero di Alderan, grazie al quale sarà possibile cominciare finalmente a giocare seriamente. Per gli amanti dell'horror arriva Il Giorno della Bestia, con un'ampia e interessantissima campagna ambientata nel celebre mondo di H.P. Lovecraft (che poi sarebbe il nostro, ma fa niente...). Buone notizie anche per i fanatici di Tolkien: I Cavalieri di Rohan, uno dei migliori moduli geografici per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, sta finalmente arrivando in italiano. Oggetto dell'espansioni sono appunto gli uomini di Rohan, i fieri e valorosissimi cavalieri che tanto ricordano i terribili normanni. Chiude infine, e poi per questo mese abbiamo finito, con La Spada Nera, il seguito del modulo Il Ladro d'Anime di cui abbiamo parlato lo scorso mese. Oltre alle avventure, comunque molto belle, il volume contiene anche un sacco di informazioni riguardanti alcune delle più famose regioni del mondo di Stormbringer, materiale chiaramente riutilizzabile anche per altre campagne.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Console Mania

Ancora una volta eccoci all'appuntamento più amato di tutta la rivista, e questa volta mi tocca pure scrivere alla velocità della luce, perché alle sei inizia lo sciopero dei mezzi e rischio di rimanere chiuso qua in reda (con Max!) fino a domani (nooooo!).

Finalmente Street Fighter II è arrivato anche su Megadrive

Questo mese sono apparsi degli ottimi prodotti per Megadrive, probabilmente l'avvicinarsi del periodo natalizio ha contribuito a un miglioramento della qualità e della quantità dei giochi per console; tra i titoli più belli per questa macchina c'è sicuramente Gunstar Heroes, un platform game veramente molto originale, che sembra prender spunto dalla serie di Nadia (molto alla lontana) per una strana ambientazione "tecnosteampunk". I punti forti di questa realizzazione sono le mega esplosioni e i mostri finali, pensate che ce n'è uno in grado di trasformarsi in diverse configurazioni (robot, arrampicatore, lupo, etc) scomponendosi e ricomponendosi in varie maniere.

Spettacolari animazioni in Aladdin per Megadrive

Spettacolarmente parlando non si può non citare Aladdin, il gioco di copertina del numero di Novembre di Consolemania, le cui animazioni sono il meglio che si sia mai visto su Megadrive dai tempi di Cool Spot! La giocabilità si mantiene su livelli molto alti, peccato che negli stage più avanti si ecceda nella difficoltà. Ciò non toglie che si tratti un'ottima realizzazione, che spinge il Megadrive ai suoi limiti.

Un gioco che ha suscitato pareri contrastanti è invece Spiderman & X-Men. Grafica discreta, ma una difficoltà a volte frustrante rendono quest'ennesima conversione di fumetti Marvel un prodotto che rientra nella norma.

Non vi sembrano i personaggi di Nadia? (Gun Star Heroes x MD)

Dopo mesi di spasimante attesa ecco finalmente arrivare Street Fighter II PlusTurboMaxilperSuperExtra (fate un po' voi) anche sulla console Sega; probabilmente si tratta di uno dei giochi più attesi da molti anni a questa parte, ma tanta attesa non è risultata inutile, infatti la conversione è il meglio che ci si poteva aspettare dal Megadrive, tutta la grafica e le mosse della Champion Edition sono state incluse, in più è stata aggiunta un'opzione per poter organizzare una specie di torneo a più giocatori con eliminazione diretta. L'unica pecca rimane il sonoro, molto gracchiante, ma d'altronde quando si parla di campionamenti il MD non è proprio il top.

Naturalmente non poteva mancare il solito gioco sportivo e anche questo mese non fa eccezione; Baseball 2020 è la conversione di un famoso gioco per Neo Geo dedicato al baseball (ma va?), però con qualche piccola variazione, infatti i giocatori sono tutti robot e colpiscono la palla (d'acciaio, of course) con una forza indicibile.

Molto simpatico e particolarmente originale risulta Haunting Starring Polterguy, il gioco

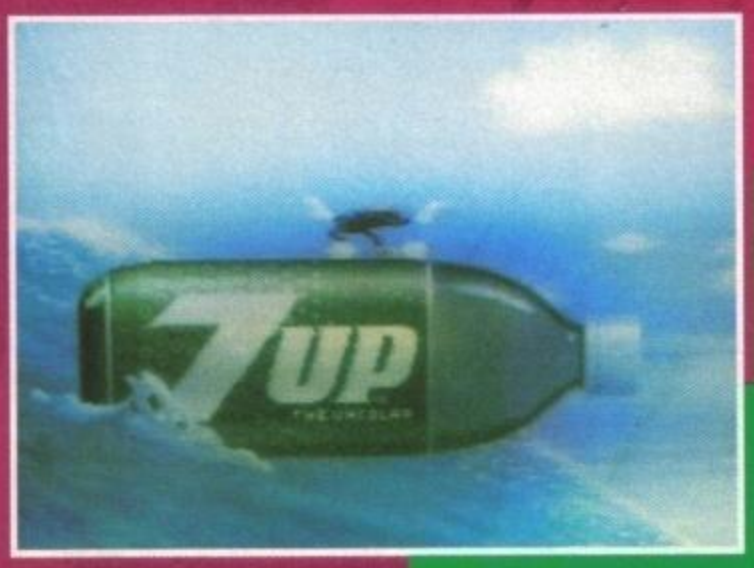
Botte da orbi in Battle-Toads per SuperNes

E' ancora lui, Mario!!! (Indovinate per che console?)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il mitico Cool Spot fa il surf sul SuperNes

consiste nel spaventare la gente nei modi più disparati (ad esempio entrando nel televisore o animando oggetti tipo armadi, poltrone etc.).
Tra i giochi più belli del mese c'é anche Puggsy della Psygnosis, un bel platform con elementi adventures molto carini, la struttura di gioco ricorda un po' Leander, ma del resto gli autori sono gli stessi; la grafica è davvero ben fatta è la giocabilità raggiunge livelli più che buoni (speriamo che anche la versione Amiga non sia da meno).
Per MegaCD ho avuto modo di visionare sia definirlo il miglior gioco per Mega CD in circolazione.
Passando al SuperNes il titolo che salta subito all'occhio è la conversione del controverso Mortal Kombat: chi si aspettava che la versione per SNes sarebbe stata migliore di quella per MD... non aveva tutti i torti in quanto la velocità è di gran lunga migliorata, e la grafica risulta molto più dettagliata e simile a quella del coin op originale. Il premio come titolo più divertente del mese va sicuramente a Zombies Ate My Neighbours, un gioco troppo fuori di testa, naturalmente programmato alla grande dalla solita Lucas che non si smentisce mai. Pensate che hanno incluso uno stage bonus intitolato Day of the Tentacle, davvero stupendo! Imperdibile per tutti i possessori di SuperNes.
Un altro gioco che merita veramente l'attenzione dei possessori di codesta console è il pluripremiato Cool Spot, l'animazione da favola, il sonoro veramente azzeccato e in particolar modo una giocabilità senza pari, pongono questa realizzazione ai vertici dei platform game.
Essenziale per tutti i fan dell'idraulico italiano più famoso del panorama videogiochistico (stiamo parlando di Mario, ma ce ne sono per caso altri? Beh, sì, Luigi, per esempio) è invece la maxi-raccolta Mario All Stars, formata dai tre Super Mario Bros (precedentemente usciti esclusivamente su NES 8 bit) più un remix particolarmente difficile del primo gioco. Per l'occasione sono stati completamente riveduti sia la parte grafica sia il sonoro, mantenendo però intatti struttura e giocabilità. Se non è un affare questo...
Si continua poi con Battletoads in Battlemaniacs: questa volta i rosponi in questione (che prima o poi dovrebbero farsi vedere anche su Amiga e PC) si cimentano in uno strano multievento con l'enfasi sul pestaggio, nel complesso abbastanza difficilotto e non eccelso.
I cartoni animati "antichi" ma remixati tornano sui nostri schermi grazie a Tekkaman Blade e SD Gundam 2. Il primo prende spunto dalla serie di OAV recentemente apparsa in Giappone e che rappresenta il seguito ideale del mitico cartone animato di milioni di anni fa ed è in sostanza un mix tra un picchiaduro e uno spara-e-fuggi complessivamente mediocre, mentre il secondo è uno shoot'em-up molto colorato e incasinato legato alle gesta degli stupendi Mobile Suit in versione Super Deformed (i protagonisti hanno tutti il corpo piccolissimo e un testone enorme, un genere molto in voga in Giappone). Tutto sommato non è eccezionale, comunque è bello una volta tanto trovarsi alla guida di Gundam piuttosto che di un robottone qualsiasi.
Sempre parlando di prodotti diretti ai bambini, la Capcom ha fatto uscire Goof Troop: basato sulle gesta di Pippo e del suo figlioletto adottivo Max (l'avete vista la serie in TV? No? Meglio per voi) è una specie di arcade adventure semplicissimo e di immediata comprensione... Forse un po' troppo.
Allo stesso livello di "gradimento" troviamo infine Mecarobot Golf e Sengoku: il primo uno strano gioco di golf (chi l'avrebbe mai detto) con protagonista un cyborg e che fa un discreto uso del Modo 7, il secondo uno scialbo picchiaduro stile Double Dragon

E dopo la versione Amiga ecco quella per SuperNes (Mortal Kombat)

convertito onestamente da Neo Geo. Bah...
Parlando di Neo Geo, non possiamo non nominare l'immane Samurai Shodown (e non Showdown). E' praticamente il seguito ideale di Art of Fighting, ma è programmato molto meglio, è più vario ed è più giocabile.
La novità più importante del mese riguarda l'inaugurazione dello spazio dedicato al CD 32, del quale troverete già una ricca recensione di Pinball Fantasies che ha riscosso un successo travolgente su Amiga (tra l'altro è in programma l'uscita per il 1200).
Al mese prossimo (purtroppo)...

Mirko "TMB" Marangon

Più deformato che mai, Gundam ritorna sul SuperNes

Silpheed che ThunderHawk, il primo è un grosso shoot'em up con una grafica poligonale precalcolata da panico! Il gioco è incredibilmente accattivante, e l'enorme mole di grafica spinge il giocatore a proseguire solo per il gusto di vedere cosa c'é dopo.
Il secondo invece è la conversione del famoso simulatore/arcade della Core Design; al contrario delle versioni Amiga e PC, questa per Megaciddo è realizzata con una grafica stile SuperNes (avete presente il Mode 7? No? Peggio per voi!). Il risultato è davvero incredibile, e tutti quanti sono concordi nel

Samurai Shodown, uno degli antagonisti di Street Fighter II (Neo-Geo)

Provate ad indovinare di che gioco si tratta...

La Lucas colpisce ancora con uno dei suoi giochi! (SuperNes)

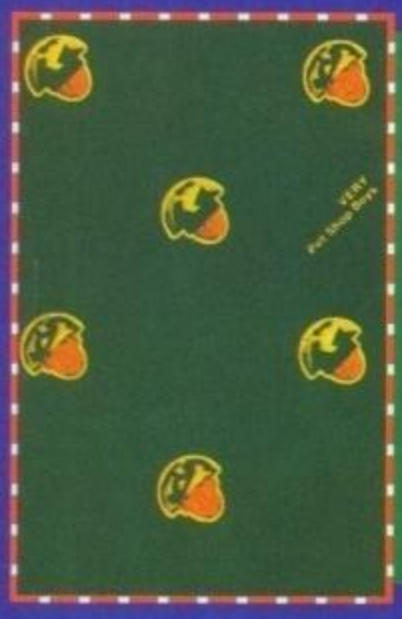
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

PRINCE
THE HITS/THE B-SIDES

Graditissima sorpresa per tutti i fan dell'istrionico genietto di Minneapolis: cofanetto triplo (ma venduto anche separatamente) contenente tutti i più grandi successi e una raccolta inedita dei retri dei singoli. Si comincia dalla trascinante When Doves Cry e si chiude con l'eterna Purple Rain, passando attraverso le esplosive Let's Go Crazy, 1999, I Would Die 4 You, Raspberry Beret, le intense If I Was Your Girlfriend e Nothing Compares 2 U (scritta proprio da Prince, e poi interpretata magistralmente da Sinead O'Connor), la sempre ballatissima Kiss e l'indimenticabile Sign 'O' The Times.
Max



PET SHOP VERY BOYS

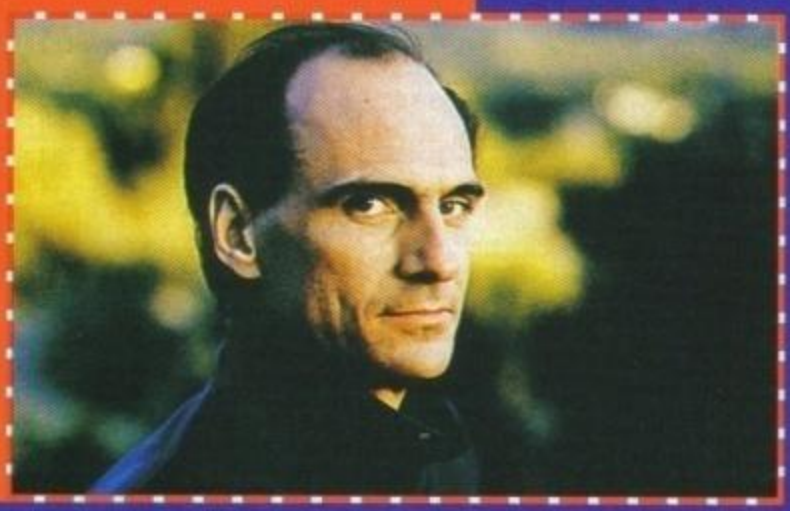
Nuovo album per i dominatori della pop-dance degli anni ottanta, i Pet Shop Boys. Questo nuovo impegno discografico si chiama Very ed è stato anticipato dal singolo Can You Forgive Her?...

DUFF • BELIEVE IN ME

Per una persona normale, fare parte di una band come quella dei Guns'n'Roses, con tutto ciò che ne deriva a livello di soldi e popolarità, potrebbe essere un'emozione più che sufficiente, ma non per l'eclettico Duff McKagan.
L'idea di un disco solista nasce in Duff già durante le registrazioni di "Use Your Illusion", con i Guns. Da quel momento, per tutti i 28 lunghi mesi dell'omonima tournée, Duff lavora al proprio progetto, cercando di creare un'opera che potesse veramente sentire e definire sua, con uno stile di Rock totalmente personale. L'album, "Believe in Me", viene preparato con il supporto di grandi nomi della musica Rock (basti citare Lenny Kravitz per tutti): dopo mesi di prove e lavoro, la registrazione avviene con una velocità impressionante, al ritmo di una canzone al giorno.
Quasi in tutti i brani è Duff a farla da grande protagonista, se non addirittura unico interprete: suona e canta tutte le parti da solo. Lo stesso Duff ammette una grande ammirazione in Prince, per i suoi album da One-Man-Band, ma precisa che non si è trattato di semplice esibizionismo: non voleva dimostrare di essere bravo come Prince, lo ha fatto perché lo voleva. Per Duff "Believe in Me" è stato un mezzo, probabilmente indispensabile, per sfogare quello che definisce romanticismo della rabbia, e che lo stava consumando. L'album gli ha permesso di esprimere il proprio dolore e l'impossibilità di esaudire i propri desideri.
I brani di "Believe in Me" non nascono, ma soprattutto non vogliono, nascondere quelle emozioni: ci troviamo davanti a un album estremamente carico di sentimenti, dove l'amore si fonde con la rabbia in un'unica emozione dirompente, l'emozione di Duff, il ragazzo, e non del Duff dei Guns'n'Roses...
Andrea Fattori

JAMES TAYLOR

Venticinque anni di carriera come chitarrista e cantante, star della musica americana e vincitore di un numero impressionante di premi per la sua musica, James Taylor offre al proprio vasto pubblico il primo album dal vivo. Il titolo, volutamente semplice e diretto, è James Taylor Live, per un doppio comprendente ben 32 (!) canzoni, che non può assolutamente passare inosservato tra i cultori della buona musica.
Venuto a presentare il proprio lavoro in Italia, Taylor non ha ovviamente avuto modo di fuggire alla nostra intervista...
Domanda: come mai soltanto adesso un live?
Risposta: il motivo è semplice: prima non ero pronto. L'idea di un live attraversa la mia mente da molto tempo, ma ogni volta che ho provato a realizzarlo non ne sono rimasto soddisfatto. Ora finalmente ci sono riuscito!
D: quanto merito ha la tua band attuale e quale sarebbe invece la tua band ideale?
R: la band con cui sto lavorando è veramente grande. Non penso che senza di loro sarei riuscito a fare un album live, e non credo neppure che sarebbe possibile trovarne una migliore...
D: il pubblico italiano nutre un amore incredibile nei tuoi confronti. Te ne sei reso conto durante questa tua breve tappa?
R: a essere sinceri me ne ero già accorto la prima volta che sono venuto in Italia, nell'85. Sono rimasto veramente sorpreso dall'affetto che mi è stato dimostrato.
D: com'è il tuo rapporto con Don Grolnick?
R: abbiamo lavorato insieme 20 anni fa - un bel po' di tempo... -, e ci siamo subito trovati bene. Abbiamo un ottimo rapporto non solo lavorativo, ma anche personale. Il suo supporto è utilissimo, poiché quando scrivo la musica per la chitarra e la voce, sono felice di avere qualcuno in grado di arrangiare i brani come sa fare Don. Inoltre possiede anche un'ottima conoscenza del mercato in cui ci muoviamo, e questo è essenziale.
D: usi molto spesso accordi di chitarra totalmente diversi da quelli comuni, con la posizione delle dita invertite. Da chi hai imparato?
R: beh, ovviamente sono stato influenzato da alcuni chitarristi nel corso della mia carriera, ma il tutto nasce dalla mia scarsa conoscenza della musica quando ho cominciato a suonare: sentivo un accordo e ne riproducevo il suono, ma senza che nessuno mi avesse mai spiegato come fare. Poi mi è rimasta quell'impostazione, che uso ancora oggi.
D: non pensi che la tua carriera abbia offuscato quella dei tuoi fratelli e di tua sorella? E non intendete lavorare insieme in futuro?
R: tra noi fratelli sono stato il primo a gettarmi nella musica, per cui ne sono rimasto avvantaggiato. In effetti temo che possa accadere, ma non lavoreremo comunque insieme: ogni volta che ci proviamo, la cosa non funziona. Non è che non ci vogliamo bene, anzi, è che suonando insieme viene sempre fuori un disastro.
D: anche l'America si sta finalmente aprendo a generi musicali internazionali: ce ne sono alcuni che ti colpiscono particolarmente?
R: a dire la verità nessuno, anche se sono conscio della presenza di questo genere di musica e la ascolto. Non saprei però identificarne una che mi ha appassionato in maniera particolare.
D: ok, grazie di tutto e complimenti per il disco!
Andrea Fattori



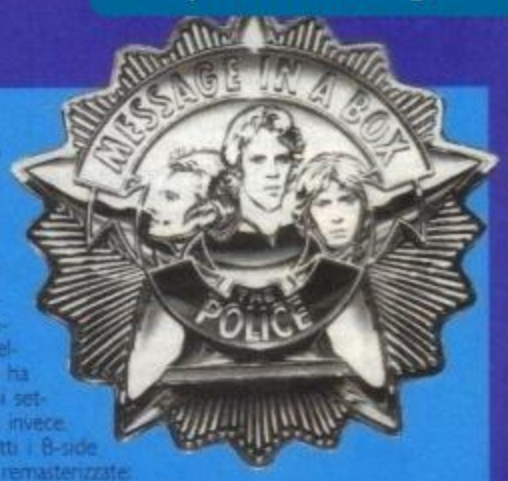
BELINDA CARLISE • RITORNO ALLE ORIGINI

Dopo quattro album di musica pop (tra cui "Circle in the Sand" e "Heaven is a Place on Earth"), l'ex componente delle Go-Go's effettua un viaggio alla ricerca delle proprie origini musicali. Con il singolo "It's Too Real (Big Scary Animal)" e l'album "Real", Belinda riscopre l'amore per il Pop degli anni '60 e il Rock del '70, proponendo un disco totalmente nuove che non mancherà di colpire i suoi fan.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE POLICE • MESSAGE IN A BOX



Sono passati sette lunghi anni da quando i Police si sciolsero incidendo un remake di quell'acida Don't Stand So Close To Me, front song del più criticato album del gruppo, Zenyatta Mondatta. Non conoscete i Police? Sting vi dice niente? Oppure non conoscete Zenyatta Mondatta? No problemo, dato che Message in A Box è il cofanetto più completo che mi sia mai capitato tra le mani: tutta la discografia del terribile terzetto d'oltre Manica su quattro CD stracolmi di canzoni, compreso un fascicoletto rilegato di 66 pagine contenenti tutto quello che avreste voluto sapere sul mitico gruppo inglese che ha dominato incontrastato la scena musicale tra la fine degli anni settanta e l'inizio degli anni ottanta. I fan più accaniti come me, invece, gioiranno vedendo che questa raccolta contiene anche tutti i B-side (ovvero i lati B dei singoli) in versioni originali completamente remasterizzate: non bisognerà più ricorrere ai Bootleg più disastrati del mondo, gracchianti e spezzettati per ascoltare il primo singolo d'esordio, la leggendaria Fall Out e lo stesso discorso vale per le varie Landlord, Visions of The Night, fino agli introvabili pezzi scritti appositamente per la colonna sonora del misconosciuto film Brimstone & Treacle. Un'occasione anche per quella moltitudine di gente che dei Police conosce solo i pezzi più famosi contenuti nelle atroci Greatest Hits (ovvero per la serie come ti commercializzo un gruppo) come Message in A Bottle (titolo parafrasato per dare il nome a questo cofanetto), Every Breath You Take, Roxanne, Walking on the Moon e Can't Stand Losing You, ma per comprendere al meglio l'anima punk di Sting, Copeland e Summers bisogna ascoltare pezzi come Next to You, No Time This Time, Peanuts, Truth Hits Everybody (tra l'altro cover di successo degli italianissimi Extrema). Un'ultima cosa da segnalare è che questo cofanetto è stato pubblicato in edizione limitata (non tanto esclusiva a dir la verità, dato che la mia copia è la numero 155102) e ad un prezzo abbastanza economico, che si aggira sulle ottantacinquemilalire, sarebbe davvero un delitto lasciarselo scappare.
MAO

DEEP PURPLE • MILANO PALATRUSSARDI 26/9/93

Sinceramente ho passato diverso tempo a pensare a cosa scrivere di questo Evento (la E è volutamente maiuscola), anche perché minimizzare il tutto in una parola mi sembra irriverente nei confronti di chi, con la propria musica, ha creato un pensiero e una moda che sono durati negli anni, alla faccia di chi gli aveva dati per finiti tempo fa. Veniamo al dunque (anche perché se a Max gli ripresento una mole di materiale come quella del mese scorso, mi squarta e mi impicca con le mie budella). Alla voce che non ci sarebbero stati supporter (vero Roberta?) me la sono presa molto comoda, sapendo che lo spettacolo sarebbe cominciato alle ventuno, progettando di arrivare al Pala verso le venti e trenta al massimo; purtroppo, grazie alle mie capacità di navigatore e alle non indifferenti qualità di guidatore di mio zio (un "vecchio" che dimostra tutti i suoi ventotto anni) ci siamo persi lungo la via Novara dove ad un certo punto hanno fatto capolino dei minacciosi cartelli con la scritta Torino... Tornati sulla retta via raggiungiamo alfine il Palatrussardi e recatomi alla Cassa Accrediti per ritirare i due Pass promessi mi ritrovo a dovere acquistare un biglietto (ci risiamo,Roberta?). Comunque le sorprese non sono finite qui visto che all'ingresso, l'incontro fortuito con una mia conoscente mi fa venire a conoscenza dell'esibizione degli italianissimi Rats, prima che Gillan e compagnia mettano piede sul palco. Poi all'improvviso un boato assordante fa da preludio all'ingresso delle leggende viventi: una sensazione di benessere mista ad un'emozione mi assale mentre Paice, Lord, Blackmore, Gillan e Glover iniziano a bombardare i diecimila presenti con le note dei loro più classici successi quali Knockin' on your Back Door e Speed King. Gillan e Blackmore dimostrano ancora una volta che la musica non ha età e dopo venticinque anni di successi e riconoscimenti internazionali riescono ancora a suonare e a cantare con la stessa voglia di sempre, veri e propri inni generazionali come Black Night e Smoke on the Water, che da infante subivo quasi come una violenza quotidiana, senza immaginare che un giorno avrei potuto esaltarmi all'infinito vedendo i cinque "nonnetti" suonare in maniera esemplare.
I Deep Purple fanno spesso riferimento agli anni '70 e infatti durante tutta la durata del concerto hanno saputo ricreare anche quel tocco di psichedelia tipico di quei tempi, grazie a dei giochi di luce altamente spettacolari, e a farla da leone sono stati un'infinità di laser che hanno creato effetti veramente suggestivi. Il momento più "commovente" della serata è stato forse la esecuzione di Child In Time, in occasione della quale un manipolo di scettici (me compreso) si chiedeva se Gillan avesse ancora la voce di un tempo: beh, penso che la sua sia stata l'unica voce al mondo capace di farmi drizzare i peli di tutto il corpo in una maniera spaventosa, trasformandomi in un gigantesco porcospino. La cosa più sorprendente riguarda invece i nuovi pezzi (già ampiamente recensiti nello scorso numero) che si sono fusi perfettamente con le songs classiche: tra le migliori sono da citare la commovente Anya, la rabbiosa The Battle Rages On e Talk About Love che hanno coronato uno spettacolo veramente senza precedenti. Qualcuno aveva definito molto malignamente il ritorno dei Purple una sorta di Jurassic Rock. Non sa quanto si sia sbagliato. That's All, folks!
Andrea"MAO"Della Calce

CHIEDI CHI SONO GLI STADIO

La loro prima apparizione, con Giovani Pezzoli alla batteria, Marco Nanni al basso, Fabio Liberatori alle tastiere, Gaetano Curreri voce e tastiere e il grande Ricky Portera alla chitarra, è stata davanti a un pubblico di 60.000 persone, insieme a Lucio Dalla e De Gregori nel tour "Banana Republic". Da allora il loro nome è sempre stato associato ai più grandi artisti italiani, con cui hanno attivamente collaborato per dieci anni. Loro è "Grande Figlio di Puttana", con un chiaro riferimento duplice a Dalla e a Ricky, nonché la collaborazione con un giovane commesso di Bologna, tale Luca Carboni. Negli anni che si sono susseguiti hanno firmato canzoni e collaborazioni a non finire, tra cui la mitica "Chiedi Chi Erano i Beatles".
Oggi, a dieci anni di distanza dalla loro prima apparizione, gli Stadio tornano a esplorare il proprio repertorio con un grande album dal vivo, "Stadiomobile - Live". Il gruppo è oggi composto da Curreri, Fornili, Pezzoli e Drovandi, ma lo stile è sempre quello che ha segnato una generazione di musica italiana.
Andrea Fattori

ROBERTO VECCHIONI • Blumùn

Cinquant'anni, una carriera brillante e costante per uno dei più amati cantautori italiani. Stiamo ovviamente parlando di Roberto Vecchioni, il mitico autore di Luci a San Siro, Samarcanda e Stranamore. Il nuovo album sembra quasi arrivare per coronare una carriera di successo, una carriera che, apertasi con toni bui e malinconici, ha finalmente raggiunto la pace e la serenità.
Il sound, pur restando fedele alla linea ormai classica del cantautore, propone nuove variazioni con un'atmosfera blueseggiante e, forse, quasi spirituals. La nota veramente nuova sta invece racchiusa nei testi, dove la sconfitta, la perdita, il tema del dolore eterno vengono infine sostituiti dalla speranza e dall'ottimismo, quasi la luce sia apparsa miracolosamente dopo un'interminabile e buia galleria. Gli argomenti da tempo cari a Roberto - l'amore, i giovani, gli amici - tornano una volta ancora indietro, in un'ottica però tesa alla gioia di vivere. Così l'amore del Mago della Pioggia non è un amore ormai finito, tragico, un ricordo amaro e doloroso, bensì una vittoria della vita, ed Euridice, quando si accorge della futilità della propria discesa agli inferi per salvare la moglie, capisce anche che la vita non finisce, ma continua con la speranza.
Un grande album, che mostra un nuovo, radioso volto di Roberto Vecchioni.
Andrea Fattori

EROS RAMAZZOTTI LIVE

* Come anticipatovi nell'articolo apparso sul numero estivo di TGM, ha preso il via il lungo tour che vedrà impegnato EROS RAMAZZOTTI in giro per il mondo fino al Luglio '94. La tournée, magistralmente organizzata dalla TRIDENT AGENCY, rappresenta un impegno notevole per l'artista, conosciuto e apprezzato a livello internazionale. Sembra ormai lontanissimo il Gennaio del 1984 quando, al Festival di San Remo, Eros fece la sua prima apparizione, cantando "TERRA PROMESSA" e riscuotendo immediatamente un grande successo personale. I successivi singoli ed album ("CUORI AGITATI", "NUOVI EROI", "IN CERTI MOMENTI", MUSICA E", "IN OGNI SENSO") lo hanno consacrato artista più amato in Italia e all'estero ed attualmente la sua carriera è costellata da successi strepitosi: 10 milioni di LP e 3 milioni di singoli venduti, 35 dischi di platino e innumerevoli dischi d'oro, la vittoria di due Festival di San Remo, tre Festivalbar, del Festival Yamaha in Giappone e della Vela d'Oro a S.Vincent.
"TUTTE STORIE WORLD TOUR 93/94" è partito da Mantova il 18 Settembre: a Milano il cantante romano si è esibito in due concerti, entrambi tenutisi al Forum di Assago. Max ed io abbiamo assistito alla seconda serata, il 21 Settembre, dall'alto di una popolosa tribuna stampa: tra gli ospiti abbiamo potuto scorgere Vallesi, amatissimo soprattutto dal pubblico femminile, Ivan Capelli, noto pilota di Formula 1, e Marangon, il cui nome non giungerà certo sconosciuto alle orecchie dei tifosi di calcio. Il Forum appariva gremito da una folla eterogenea: la maturità conseguita dall'artista infatti ha reso la sua musica apprezzabile da un pubblico più vario. Il palco, come già anticipato nel corso della conferenza stampa di Giugno, costituiva effettivamente un'attrattiva eccezionale, dominato da un imponente impianto luci e coperto da un enorme telone disegnato raffigurante Eros.
Il concerto ha inizio con "Le cose della vita", e l'apparizione di Eros sul palco, totalmente vestito di nero, provoca, prevedibilmente, un boato impressionante. I brani dell'ultimo LP fanno la parte del leone: ascoltiamo "Non c'è più fantasia", "Nostalsong", "In compagnia" (Eros si esibisce duettando con l'esordiente Stefano Bozzetti), "Niente di male", "Memorie", "Un'altra te" (alle spalle del palco scorrono le immagini del video-clip del singolo)(ciao Jolanda, ndMax), "Favola", "Un grosso no", "A mezza via" (a conclusione della quale Eros si esibisce in un bel assolo di chitarra). L'intero concerto è stato caratterizzato dalla totale ed unanime partecipazione del pubblico nei cori: non c'è canzone che non sia conosciuta a menadito e spesso Eros ne approfitta per lasciare che sia solo il suo pubblico a cantare, con risultati decisamente suggestivi. Non mancano i brani "storici", accolti con particolare entusiasmo: "Terra Promessa", "Cuori agitati", "Una storia importante" (il Forum si illumina di migliaia di luci), "Se bastasse", "Adesso tu", "Libertà Libertà" (notevole l'esibizione della corista Emanuela Cortesi). Eros appare affiatatissimo con il resto della band, formata da professionisti affermati e capaci (troviamo persino Candelo, ex percussionista dei Litfiba e Andy Hamilton, che ha collaborato con Duran Duran e Wham!): la sua caratteristica voce si impone piacevolmente senza mai alcun cedimento con una resa ancora migliore rispetto alle realizzazioni in studio. Le luci costituiscono un aspetto spettacolare di grande impatto, gestite con professionalità strabiliante ad accompagnare l'esibizione di Eros e creando suggestivi effetti sul palco. Eros ha perso il cipiglio tipico degli esordi riuscendo invece a comunicare in modo simpatico con il pubblico. Prevale, come sempre, una massiccia presenza femminile che, oltre ad amare l'artista come tale, evidentemente ne apprezza anche la prestanza fisica: salti e ancheggiamenti di Eros provocano boati assordati ed urla disperate da parte delle fans più accanite.
Lo show si conclude con il bis di "Le cose della vita", il singolo più amato del momento e forse dell'intero LP poiché costituisce una grintosa variazione rispetto alla produzione melodica abituale di Eros. A concerto terminato migliaia di ragazzi (e non) si avviano alle uscite: abbiamo assistito ad uno degli eventi musicali dell'anno e sinceramente, ci è piaciuto parecchio. Spero che nessuno di voi se lo sia perso...
Roberta Zampieri

CANNIBALI TOUR '93

TRIDENT AGENCY s.r.l.

Nonostante il minaccioso titolo, non temete, nessuna tribù di antropofagi si aggira in Italia alla ricerca di teen-ager da mettere "in pentola". Si tratta invece della tournée di RAF, iniziata a Cuneo il 19 Ottobre che porterà l'artista in tutta Italia a riproporre l'ultimo LP che tanto successo ha riscosso. Come al solito vi invito a non perdervi questo appuntamento e per facilitarvi nell'impresa vi fornisco le date:
1/11 ACIREALE Palasport
4/11 BERGAMO Palasport
5/11 LODI (MI) Palasport
6/11 CHIARI (BS) Teatro Tenda
11/11 TORINO Palasport
12/11 FORLI' Palasport
13/11 PISTOIA Palasport
14/11 MILANO Rolling Stone
18/11 ZURIGO TBA

Un altro "grande" della musica italiana sarà in tournée quest'autunno: si tratta di LUCA CARBONI. Per ora sono in grado di fornirvi con certezza solo le date milanesi:
15/16 NOVEMBRE City Square
La particolarità del tour è rappresentata dal fatto che Carboni si esibirà in due spettacoli giornalieri: alle ore 18 ed alle 21.30: nessuno di voi quindi avrà scuse per perdersi questo appuntamento musicale!
L'ultimo aggiornamento riguarda la tournée di EROS RAMAZZOTTI che, dopo le date europee di Novembre, tornerà in Italia per esibirsi a Genova il 12 Dicembre e a Bolzano il 14.
Tutti questi artisti si avvalgono dell'organizzazione della TRIDENT AGENCY alla quale potete rivolgervi per ulteriori informazioni telefonando al n. 02/58303311.

KONO TOUR s.r.l.

E' invece iniziato il 16 Ottobre a Cremona il tour teatrale di MARCO MASINI. Il cantautore toscano infatti, temporaneamente abbandonati i palasport, affronta per la prima volta il suo pubblico da palchi di teatri ne approfitterà per proporre alcuni suoi brani "storici" in chiave acustica, accompagnato da un bianco pianoforte a coda e da validi musicisti. Dopo essersi esibito ad Ottobre a Milano, Roma, Bologna, Firenze, Marco Masini prosegue la tournée anche a Novembre. Purtroppo, al momento di andare in stampa, l'unica data confermata risulta essere quella del 7 NOVEMBRE, a Rezzato (BS). Mi spiace non potervi fornire ulteriori notizie in merito; sappiate comunque per ogni tipo di informazioni potete contattare la KONO telefonando allo 02/667251.

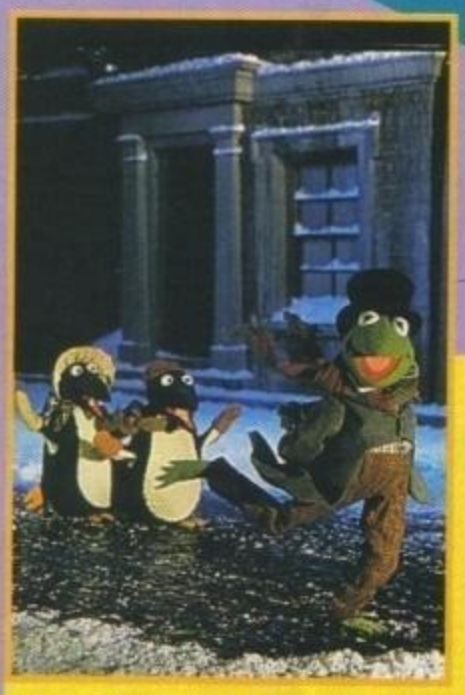
Roberta Zampieri

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie

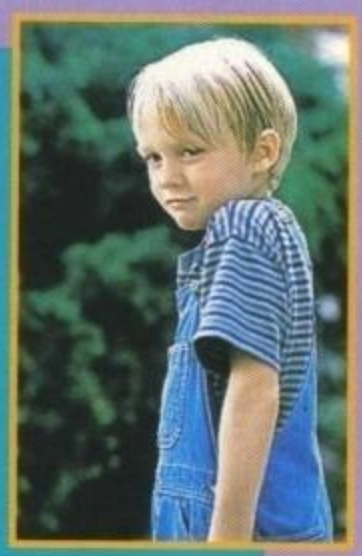
Nata quasi per caso, la nostra rubrica di cinema ha ormai raggiunto una su precisa organicità e collocazione all'interno della rivista, e siamo veramente lieti nel riscontare come le vostre lettere e telefonate ne confermino un sempre più diffuso gradimento. Per quanto riguarda quest'appuntamento non abbiamo potuto purtroppo occuparci del bellissimo Aladdin, per sole ragioni di spazio, ma non preoccupatevi, perché ne troverete un ampio reportage sul prossimo numero...
Andrea Fattori



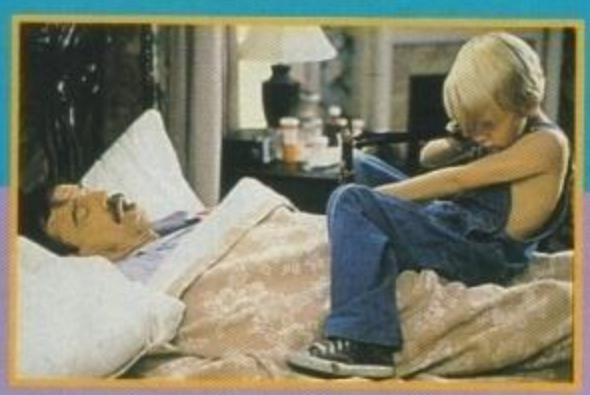
THE MUPPET CHRISTMAS CAROL

Ve li ricordate i simpaticissimi protagonisti del Muppet Show, con Kermit la Rana, Miss Piggy, Gonzo e tutti gli altri? Bene, arrivati al loro quarto film - nonché primo lungometraggio sotto la guida del regista Brian Henson -, gli irresistibili pupazzi ci offrono una rivisitazione della grande fiaba di Natale di Charles Dickens, accompagnati da un Ebenezer Scrooge interpretato dal bravissimo Michael Caine.
La storia è quella di un uomo avaro ed egoista fino all'inverosimile, al quale viene mostrata praticamente la propria vita e il proprio destino, nella speranza che riesca a comprendere i propri errori. L'interpretazione di Caine è veramente ottima, con un serissimo Mr. Scrooge che contribuisce a sottolineare la carica dirompente dei Muppet.
La scelta di effettuare la parodia di un'opera come "La Canzone di Natale" nasce dalla volontà di Jerry Juhl, sceneggiatore del film, che aveva intuito le potenzialità dei Muppet impegnati a interpretare un ruolo che non fosse il loro. Ripercorrere e cambiare uno dei racconti più conosciuti e amati nel mondo, costituiva una sfida troppo allettante per potersela lasciare scappare...
Il lavoro a livello di effetti e "controfigure" non è stato certamente facile, con la costruzione e restaurazione di oltre 300 personaggi. Ma, visto il risultato, ne valeva la pena!

DENNIS LA MINACCIA



Dopo il travolgente successo ottenuto con "Home Alone" ("Mamma Ho Perso l'Aereo"), lo sceneggiatore John Hughes ci riprova con il filone dei bambini terribili. Questa volta la sua fonte d'ispirazione è una celebre strip americana, Dennis la Minaccia per l'appunto, dove un disperato ragazzino di 5 anni combina disastri a tutto spiano. Il film, che può contare sulla presenza di un grande del calibro di Walter Matthau, si rivela essere un suusseguirsi di incredibili trovate, dove il giovane Dennis dimostra tutto il proprio potere devastante.
Per la ricerca di un attore adatto a interpretare Dennis sono stati esaminati oltre 20.000 provini, finché Mason Gamble - sei anni - ha tirato fuori da una tasca, durante la registrazione, un grosso verme, che ha poi riposto con cura all'interno della stessa: chi meglio di lui avrebbe potuto interpretare Dennis?



MISTERIOSO OMICIDIO A MANHATTAN

A un anno di distanza dal clamoroso scandolo che lo ha investito, il genio della commedia Woddy Allen torna sul grande schermo con un nuovo film: Misterioso Omicidio a Manhattan, già presentato al Festival del Cinema di Venezia.
Le crisi matrimoniali, questa volta, lasciano spazio alle divertenti disavventure dei coniugi Lipton che, in seguito alla prematura scomparsa della loro vicina di casa, si improvvisano detective nel tentativo di svelare la causa di una morte che ha tutte le carte in regola per sembrare un vero e proprio omicidio!
Nuovamente alle prese con le stranezze dei rapporti umani, Allen è riuscito questa volta a evidenziare la loro natura farsesca. Assisteremo a una spassosa parodia del film giallo, allo scatenarsi improvviso, dopo la misteriosa scomparsa, di un frenetico e insolito viavai di aspiranti investigatori e personaggi sospetti.
Nel cast sono presenti molti veterani di Allen, tra cui spiccano Diane Keaton e Angelica Houston. Un grande ritorno per il mago della commedia!
Valentina Castellani

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATA IERI

A vederla non lo si direbbe proprio, anzi... la bella Melanie Griffith deve essere stata portata da una cicogna molto robusta a giudicare dalle sue dimensioni!
Ma ovviamente, il titolo del film non va inteso in senso fisico: quello che rinasce - o meglio, nasce - in Billie Dawn, l'ex-ballerina interpretata dalla Griffith, è il cervello, o meglio, la capacità di utilizzarlo per pensare autonomamente. Billie, fidanzata con un ricchissimo e dinamico uomo di Washington di nome Harry Brock (John Goodman), si trova improvvisamente in un ambiente che non è il suo e nel quale non riesce ad adattarsi. A rimediare dovrebbe essere il sagace giornalista Paul Verrall (Don Johnson), ingaggiato dallo stesso fidanzato per istruire l'ex-ballerina, ma i suoi insegnamenti vanno oltre a ciò che ci si sarebbe aspettato, trasformando Billie in una donna capace di pensare autonomamente, decisa e brillante, la cui carica potrebbe persino cambiare una città come Washington.
Il film, tratto da un'opera teatrale di Garson Kanin e sceneggiato dal messicano Luis Mandoki, non perde assolutamente niente dell'originale carica e, pur sembrando banale a uno sguardo superficiale, nasconde in realtà un messaggio estremamente significativo: non subite la vita, non esistono stupidi che non hanno la possibilità di guidare il proprio destino. Un messaggio, questo, che assume notevole importanza in una nazione, come quella americana, dove la gente viene abituata a seguire docilmente il branco e a non pensare.
Un film divertente, veloce e ben congeniato, capace di catturare l'attenzione di qualsiasi pubblico.

THE CONCIERGE

Si chiama Doug, Doug Ireland, ma per molti è soltanto l'uomo dei miracoli. All'hotel "The Bradbury" basta chiedere a lui per ottenere qualsiasi cosa: i ricchi clienti sanno che il giovane portiere può soddisfare ogni loro desiderio e capriccio con una semplice telefonata. Ma la sera le cose cambiano per Doug. Le lussuose sale dell'hotel, affollate dalle più famose star e da potenti uomini di affari, lasciano il posto a una grigia esistenza, dove a

SENZA TREGUA

Jean-Claude Van Danne, Lance Henriksen e John Woo: pensate che si possa trattare di un film sentimentale?
Dalla Universal Pictures, Senza Tregua è il nuovo picchia duro cinematografico. La storia vede Van Damme nei panni di Chance, un poco fortunato commerciante marittimo, che viene coinvolto in una spietata caccia all'uomo, naturalmente senza esclusione di colpi. Il tema di fondo è quello di un folle miliardario che cerca prede umane per i propri sadici safari, un'idea che si ricollega direttamente con "The Most Dangerous Game", un grande classico dei thriller.
La scena si sviluppa in una New Orleans afflitta da un terribile sciopero generale, dove il caos regna sovrano e costituisce un'ottima copertura per i cacciatori di uomini. Chance si getta nella mischia al seguito di Natasha "Nat" Binder (Yancy Butler), giovane avvocatessa di Detroit che gli promette i 217 dollari di cui necessita per saldare un debito in cambio del suo aiuto per la ricerca del padre scomparso. Il film si evolve con un crescendo di azione e colpi di scena, che non mancherà di stupire tutti gli appassionati di questo genere di film.

Doug resta solo il sogno di possedere, un giorno, un albergo tutto suo.
La fortuna decide infine di arridere al giovane, intraprendente portiere, ma forse è solo un'illusione: un ricco business-man gli offre i soldi per aprire l'albergo, chiedendogli in cambio di fare soltanto da baby-sitter alla bellissima e giovane amante. Ma come resistere alla bellissima Gabrielle Anwar?
Il giovane arrivista si troverà dunque a dover fare i conti con una realtà che è per lui totalmente nuova: per il successo bisogna sacrificare l'anima, ma forse non è una cosa così conveniente...
Doug è interpretato da un bravissimo Michael J. Fox, che sembra essere nato proprio per impersonare il giovane yuppie, e tutto il film ruota intorno alla sua figura, magistralmente giostrato da Barry Sonnenfeld. L'idea nasce da una constatazione del produttore Brian Grazer: i portieri degli alberghi di lusso, davanti alla giusta cifra, sono capaci di esaudire qualsiasi desiderio dei propri clienti.
Un film divertente e coinvolgente, anche se non particolarmente originale (a parte l'idea del portiere), ideale per una serata tranquilla.
P.S.: The Concierge è il titolo originale. Purtroppo non abbiamo fatto in tempo a scoprire con quale nome uscirà in Italia, ma basterà cercare un film in prima visione con M.J. Fox e sarete a cavallo...

SPLATTERS GLI SCHIZZACERVELLI

Vi avevamo già detto qualcosa su questo film all'epoca del Dylan Dog Horror Fets - dove era stato presentato in anteprima - e ora ne è finalmente arrivata la versione italiana. La trama è quella di un giovane e imbranato ragazzo, costretto a vivere con la terribile e opprimente madre, che si trova improvvisamente la genitrice trasformata in uno zombie. Ovviamente non ha il coraggio di ucciderla, così decide di tenerla in cantina, ma una piccola distrazione è tutto quello che serve per procurare un vero e proprio disastro.
Nel caso non lo abbiate immaginato da soli, Splatters è un film horror-demenziale, dove sangue e risate si mischiano in una miscela esplosiva. La parte comunque prevalente è quella comica, che raggiunge momenti davvero apocalittici e irresistibili.
Per la versione italiana è stato effettuato un lavoro di doppiaggio veramente eccezionale, grazie al quale è rimasto intatto praticamente tutto lo spirito dell'originale. Se non soffrite di cuore (per il troppo ridere...) e avete voglia di vedere qualcosa di davvero indimenticabile, correte al cinema alla ricerca di Splatters - gli Schizzacervelli!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSTALLAZIONE A DOMICILIO IN TORINO E DINTORNI

MONITOR SUPER VGA A PARTIRE DA LIT. 410.000

Qualsiasi altra configurazione a richiesta

GARANZIA 1 ANNO - F.CO NS. SEDE

PC 486/DLC/33

BOX DESKTOP- 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3 1/2 - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.399.000

PC 486 DX/33 INTEL VESA LOCAL BUS

BOX DESKTOP - 4 MB exp. 32 MB - Super VGA 1 MB
HD 130 MB - FLOPPY 3 1/2 - 1,44 - 2 SER. - 1 PAR.
TASTIERA IT. - MOUSE - MS-DOS 6.0
L. 1.799.000

PC 486 MULTIMEDIA

STESSE CARATTERISTICHE DEL PC 486/DLC/33 PIÚ - BOX MULTIMEDIA AMPLI 60W CON DUE CASSE INCORPORATE - CD-ROM MULTISESSIONE CD-PHOTO SOUND BLASTER PRO-DELUXE CON SOFTWARE E CD MULTIMEDIA ENCICLOPEDIA
L. 1.999.000

COMMODORE A600-A1200 · PERSONAL COMPUTER · SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE · GAME BOY · GAME GEAR · NEO GEO · SOFTWARE CD-ROM

FLASH GAMES s.a.s

VIA VALDIERI,12 - 10139 TORINO
TEL. 011/4340289 - FAX. 011/434028

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA
CONSEGNA IN 36 ORE
(TEL. NEL POMERIGGIO)

DA NOI TROVERAI

- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- PERMUTA E VENDITA USATO
- NON DIMENTICATE LA COSA PIU IMPORTANTE:

I PREZZI... CONFRONTATELI !!

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

ALCUNI NOSTRI PREZZI GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	700	670
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	505
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	950	850	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950 — 180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 42.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORE

AMIGA 600 + Joy + Giochi	499.000
AMIGA CD 32	720.000
AMIGA 1200 + Joy	750.000
Monitor colore 1084 S	399.000

Consolle

SUPER NINTENDO PAL	275.000
MEGA DRIVE GENESIS	249.000

Disponibile ogni tipo di accessorio e Joystick !!!

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	275.000
Soundblaster Pro 16 Asp	450.000
Video Blaster	500.000
CD Rom kit a partire da	890.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - 10 CD

CD Rom

CD Rom interno Multisess Compatibile Photo CD	500.000
Software su CD Kodak	130.000
CD Rom esterno parall.	750.000
CD Rom esterno parall. + Corel Draw 3.0 Italiano	990.000

Giochi

Disponibili titoli per
PC - AMIGA - SUPERNINTENDO -
MEGA DRIVE - GAME BOY - C 64

OFFERTA: SCONTO 15%
PER L'ACQUISTO DI DUE GIOCHI

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
Local Bus - Monitor S VGA 0.28 col.
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 120 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1 + Works 2.0
lire 3.250.000

Stampanti

Epson Stylus	699.000
HP 510	699.000
HP Laser 4L	1.300.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	350.000
Seikosha SL 90 24 aghi	500.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	600.000

Modem

Zoom Modem Fax 14.4 esterno con cavo	600.000
Zoom Modem Fax 2400/9600 esterno con cavo	300.000
Quicktel Modem 9600 interno	450.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

MASTER PIX

Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX-TEL.0331-620430

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNKS-
CD ROM MULTISEQUENZIALI
COMPLETI DI SHEDA SONORA
GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

CONCESSIONARIO
STAKAR COMPUTER

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129000
Alfred Chicken	69.000	
Alien Breed II	79.000	
American Gladiator	69.000	79.000
Ariel Assault		Tel.
Batman returns		79.000
Betrayal At Krondor		109.000
Blade Of Destiny		119.000
Body Blows II	79.000	
Challenge Of Rager		Tel.
Chess Maniac 5 Bilion		139.000
Deep Core	59.000	
Dog Fight	99.000	109.000
Dune II	89.000	99.000
Eye Of The Beholder III		109.000
F117	109.000	
F17 Challenge	39.000	39.000
Fascination II:lost In Time		119.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		139.000
Global Gladiator	59.000	
Gobliins III	Tel.	Tel.
Inca II		Tel.
Jurassic Park	Tel.	Tel.
Land Of Lore		109.000
Maniac Mansion II		119.000
Might Magic V		129.000
One Step Beyond	Tel.	89.000
Patriot		109.000
Pinball Dream	69.000	89.000
Pinball Dreams		89.000
Pool	Tel.	89.000
Prince Of Persia II		99.000
Rayl Road Tycoon Deluxe		119.000
Realms Of Arkania	99.000	109.000
Return Of Phantom		109.000
Sam And Max		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Sim farm		89.000
Soccer Kid	59.000	
Syndicate	69.000	89.000
Task Force	Tel.	129.000
Terminator 2029		119.000
Tornado		99000
Wing Commander Accademy		99.000
Woody World	69.000	
Yo!" Joe	Tel	

TITOLO	AMI	IBM
Aircraft Adventure Factory		109000
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Beastlord	59.000	
Blastar	59000	
Blob	Tel.	
Blue Force		Tel.
Body Blows	69000	79000
Bubba'n' Stix	Tel.	
Cannon Fodder	69000	
Chess Master 4000 Turbo		89.000
Combat Air Patrol	Tel.	
Goal	69000	79000
King Quest VI		109000
King's Ramsom	Tel.	Tel.
Legend f Valour		109000
Litil Divil		89.000
Lotus III		69000
Mortal Kombat	Tel.	Tel.
Overdrive	69.000	
Pirates Gold		139.000
Prime Movie	59.000	
Quak	39.000	
Rags To Richies		Tel.
Rete 2	59000	69000
Street Fighter II	59000	79000
Stronghold		Tel.
7Th Quest Cd Rom		159.000
Between Heaven Hell Vol.II Cd		99000
Deep Voyage Cd Rom		109000
Dune Cd rom		159000
Electronic Library Of Art Cd Rom		79000
European Racers Cd rom		149000
Grae Wonder World 2 Cd Rom		149000
Jutland Cd Rom		129000
King Quest VI Cd Rom		129000
Lighting Cd		159000
Maniac Mansion II Cd Rom		109000
Motor Stars Cd Rom		149000
Pc Game Room Cd Rom		99000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99000
Secret Of Monkey Cd Rom		99.000
Space Adveture Cd Rom		89000
Sports Almanac Cd Rom		69000
Ultima Underworld I-II Cd Rom		159000
VGA Magic Cd Rom		89000
Visual Fantasie Cd Rom		159000
Volcano Cd Rom		159000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT

PROLOGO

Ed eccoci ritornati per un nuovo Talent Scout, ormai le scuole sono abbondantemente ricominciate e il tempo inizia a farsi brutto, ma chissenefrega? La vita continua e anche il Talent Scout cambia e cresce, ed ecco infatti qui le novità che vi avevamo promesso: innanzitutto è cominciato ad arrivare il materiale PC che tutti aspettavamo; è ancora inferiore (sia numericamente che qualitativamente) a quello Amiga, ma è già qualcosa!
Speriamo vi faccia piacere sapere che sta per uscire L'AMOS per PC (chissà se si chiamerà PMOS, PCMOS, MSMOS, o POS?). Potenzialità e caratteristiche ci sono ancora sconosciute, ma noi siamo fiduciosi.
Prima di lasciarvi alla lettura però, un paio di richieste: specificate sulla busta se il materiale contenuto è per PC o per Amiga, se è per il Talent Art (quindi solo ed esclusivamente schermate fisse). Se avete un PC e realizzate delle schermate cercate, se possibile, di spedircele su un dischetto a bassa densità; questo perché il Talent Art viene vistato su Amiga 1200 (il quale non ha drive HD (ancora per poco... NdTMB) e non può conseguentemente leggere i dischetti di questo tipo).
Ok, abbiamo finito... via con il TS.

HORROR DISK by Muc (bel nome NdTMB) x Amiga

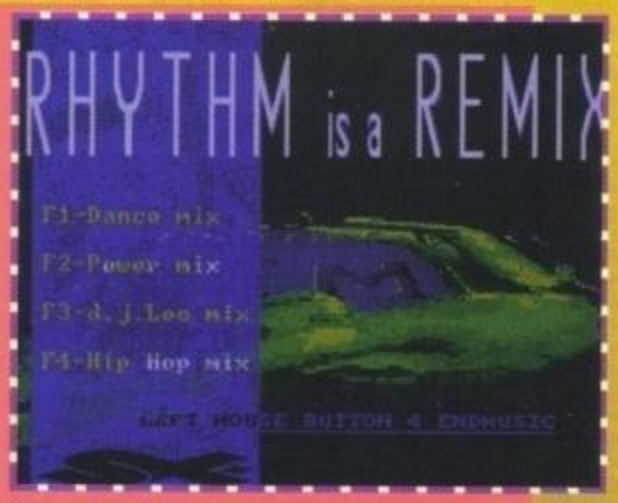
Niente di eccezionale questo slideshow, ma abbiamo comunque voluto parlarne perché era veramente molto spiritoso e soprattutto originale; in pratica il demo era composto da varie digitalizzazioni in toni di grigio, raffiguranti gli autori di quest'"opera" ritoccati a dovere... il tutto unito da una trama totalmente scema.
Nella lettera allegata al demo c'era una specie di polemica indirizzata verso i negozianti che vendono per corrispondenza; anch'io (TMB) ho beccato una fregatura colossale, pensa che una volta ordinai Epic presso una famosa ditta di importazioni (non è la Lago), poi dopo quasi due mesi di attese e telefonate, mi dissero che la Ocean non poteva più esportare giochi all'estero per motivi finanziari (ahahahah!), a quel punto disdissi l'ordine. Il gioco uscì un mese più tardi. Questo per farti capire che il circuito delle spedizioni postali è in molti casi inaffidabile, ciò naturalmente non è giusto nei confronti di chi, come voi, vive all'estero e vorrebbe gustarsi i giochi in italiano (o almeno con il manuale tradotto!).

MODULO OCTAMED di Zannotti Simone x Amiga

Simone ci ha spedito un solo, ma ottimo, modulo protracker, complimenti, hai seguito il nostro consiglio dei pochi ma buoni; Dance Music V17 (hai fatto 17 versioni prima di spedircelo?) ha subito un travagliato passaggio, infatti è stato iniziato con il Protracker, continuato sull'OctaMed 3.00 e finito sullo stesso programma, ma in versione 4.0 (la versione 5 è galattica, meglio del protracker!).

TALENT STAR

RHYTHM IS A REMIX di Spino, D.J.Leo e Cris x Amiga



Questi ragazzi sono venuti fino allo SMAU per portarci questo loro demo; dobbiamo ammettere che inizialmente non ci era sembrato un granché, ma cosa volete farci, la confusione e la stanchezza giocano brutti scherzi. Qualche giorno dopo abbiamo acceso il fido A1200 e ci siamo sentiti tutti e quattro i remix di Rhythm is a Dancer (uno dei pezzi più graditi da Stefanin- fatti dopo). Abbiamo concluso che erano veramente ben fatti in particolar modo il remix di D.J.Leo, anche se il più bello in assoluto rimane Power Mix, con il jingle suonato al contrario, veramente grande! Il demo in se stesso era molto semplice (realizzato tramite vari player grafici e sonori), ma ben presentato e sotto un'accattivante veste grafica.

MODULI PROTRACKER di Giuseppe Galluzzo x Amiga

La prima volta che abbiamo visto le dimensioni dei tuoi moduli pensavamo ad uno scherzo, ma dopo averli sentiti accuratamente abbiamo decisamente cambiato opinione; altro che scherzo! Le musiche da te realizzate ci hanno piacevolmente sorpreso, in particolar modo Nustyle Remix.
Anche Freedom (mitico!) non era niente male, purtroppo i sample erano molto sporchi e i bassi "sparavano" che era una meraviglia (non certo per le casse del mio stereo! NdTMB).
In un altro disco c'erano dei disegni realizzati da Angelo "Pomi" Pumilia, tutti dedicati al mitico Hokuto No Ken! Il dettaglio era notevole, ma forse si poteva far meglio dal punto di vista delle proporzioni (almeno per alcune immagini).

TALENT STAR

BIT MOVIE SPECIAL REPORT by Indastria x Amiga

Gli Indastria ritornano (non l'avrete certo dimenticato il loro bellissimo Manga Demo), questa volta con qualcosa di completamente diverso, ma comunque grandissimo.
Si tratta di un giornale on-disk dicato al BitMovie (non sono arrivati in ritardo di qualche mese, è una loro realizzazione uscita tempo fa), con servizi, reportage, foto e disquisizioni sulla nascita del loro gruppo.
Tutto il programma è ottimamente realizzato (avevate dubbi?) e accompagnato da immagini dei vari filmati presenti al BitMovie ottimamente scalate e ricolorate al meglio (nei limiti dei 16 colori).
Abbiamo potuto vedere anche il vostro demo realizzato per lo SMAU '93 che ad essere sinceri non regge il confronto con le vostre precedenti opere; escluso questo, speriamo di vedere qualcosa per AGA, visto che è uscito l'Amos Professional che sfrutta il nuovo (si fa per dire) chip set.
PS: non ci sembra che la Simulmondo abbia in progetto di pubblicare qualcosa sui Cavalieri dello Zodiaco, ma nella vita non si può mai dire.

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

CYBERMAN di Fabio Bizzetti x Amiga

Avete presente Pacman (chi ha detto "non lo conosco"?!? Bene, immaginatelo tridimensionale (in grafica vettoriale) e con la vista in prima persona... avrete un'idea di come sia veramente fatto questo gioco. Effettivamente è leggermente più complesso di Pacman (non troppo a dire la verità), ma in definitiva ne riprende abbondantemente il concetto (mangia le palline gialle e scappa dai fantasmini, che in questo caso sono l'Intel, l'Atari e via dicendo).
Tecnicamente funzionava molto bene su un'Amiga 1200 dotato di fast ram (ma bisognava caricare il KickStart 1.3 in memoria), mentre sul 600 ci è parso fin troppo lento: la giocabilità è discreta, il concept troppo vecchio, insomma dovresti cambiare completamente tipo di gioco e passare a qualcosa di più commerciale se speri in una futura pubblicazione.

FIGHTING di Marino Gregorio x Amiga

Una sola immagine in ray-tracing per Marino, ma realizzata veramente in modo spettacolare. Pensate che questo intraprendente ragazzo, prima ha calcolato il paesaggio frattale su un'Amiga 500 tramite lo Scenery Animator, poi ha renderato i due aerei e l'elicottero con il 3D Studio su PC e in seguito ha unito il tutto con il risultato che potete ammirare in foto! Bravo, continua così!

SPLITTER di Andrea Carboni e Andrea Pompili x Amiga.

Descrivere Splitter non è semplicissimo, si tratta infatti di una specie di puzzle game in cui, tramite l'uso di un cingolato, bisogna muovere delle piastrelle in modo che allineandosi nel giusto ordine ci permettano di finire il quadro. Lo so, non sono stato per niente chiaro, ma sono le 2 A.M. e sto ingurgitando etti di Pocket Coffee per restare sveglio, quindi cercate di capirmi (Max, mannaggia a te!); definitivamente parlando mi è sembrato un prodotto degno di nota, ma la difficoltà andrebbe meglio calibrata (ho perso mezz'ora per capire il meccanismo di gioco e passare lo stage!).

TALENT STAR

MODULI PROTRACKER di Daniele Beorchia x Amiga

Ancora moduli, non so se avete notato, ma questo mese ne sono arrivati un pacco e mezzo, fortunatamente sono tutti di alta qualità; questi di Daniele non sono da meno, anzi, direi che sono i migliori in assoluto (sarà che mi ricordano le sonorità di Jarre... NdTMB). Complimenti.
Le domande che ci hai posto sono molto interessanti, ma per motivi di spazio risponderemo solo ad alcune di esse: TGM Action non esce più perché le vendite non erano sufficienti per mandare avanti la rivista, non è colpa nostra, ma vostra! Non si vive di sola aria, purtroppo. Come digitalizzatore audio ti consigliamo il Clarity 16 che campiona a 16 bit (una volta convertiti ad 8, sono quasi perfetti) e che potrai utilizzare anche il giorno che uscirà un nuovo chip audio (speriamo presto). I vecchi giochi come Renegade, Skychase, etc, sono introvabili a meno che qualche anima pia non decida di pubblicarli come budget. Talent Music? Un'idea che ci frulla in mente da qualche giorno. Il software PD è introvabile in Italia, a meno di non pagare cifre esorbitanti (l'unica e avere il modem e collegarti a qualche BBS tipo Ultimo Impero). Per entrare nel music test di Turrican II, basta premere la barra spazio nella schermata dei titoli.
PS: il Protracker 3.1 è molto bello, ma l'OctaMed 5.0c è meglio.

MODULI PROTRACKER di Daniele Beorchia x Amiga

Simone ha realizzato degli ottimi moduli, tutti tecnicamente molto validi e sonoramente piacevolissimi; tra l'altro questo ragazzo si è occupato di sonorizzare l'animazione (presente al Bit-Movie) Virtual Battle, ma a causa di problemi con il player, il modulo non è riuscito a funzionare correttamente.
Allo SMAU mi ha fatto notare che aveva utilizzato il vecchio NoisePlayer 4.0, è probabile che questo player abbia dei problemi di funzionamento con i computer accelerati come il 3000, le consiglierei di passare al DasModulePlayer 1.70 (attualmente l'ultima versione uscita), che non soffre di questi intoppi e permette di caricare anche i moduli MED e Digital Sound Studio.

PARALLAX DEMO o NEWWAVE II by Avogadro Simone x Amiga

Anche Simone è venuto a trovarci al nostro meraviglioso stand presente in SMAU, quindi abbiamo potuto (anzi ho, visto che in fiera c'ero sempre io! NdTMB) vedere le sue creazioni in Assembly direttamente con lui.
Beh, il demo a più strati di parallasse non era niente male, il problema è che l'hanno fatto praticamente tutti, poteva essere spettacolare due anni fa, ma oggi, con i livelli a cui si è giunti (basti vedere LionHeart e il più recente OverKill) non ci si impressiona più di tanto.
Poi lasciati dire una cosa, vabbè che Street Fighter II per Amy era una fetecchia immensa, ma dopo tutto quello che hai scritto mi aspettavo una realizzazione incredibilmente superiore, invece... non te la prendere, ma di strada ne hai da fare...

OVERDRIVE by More 7 x Amiga

Dopo che Ricky (uno dei More 7) mi ha rotto le scatole per tutto lo SMAU (e non solo), non potevo non inserire il loro giornale on-disk nelle pagine del Talent Scout! Scherzi a parte la realizzazione è notevole (si tratta di una specie di fanzine in formato Amiga Guide), ed è accluso anche il mitico demo acid-techno-rave denominato XTCRave (troooooppo bello!!!).
Il mio consiglio è di aggiungere qualche musichilla in background stile technorave, come quelle realizzate dal vostro DJFK (per gli amici, Ricky il rompiballe). A proposito di quelle musiche, non sarebbe il caso di darti una calmata, hai fatto dei moduli così "unza unza" da far venire giù un condominio!
PS: aspettiamo il vostro demo only AGA.

K•NA by Cippo Lippo Software x Amiga

Immaginatevi Flashback, ma con protagonista un simpatico Koala ed avrete un'idea di cosa sia esattamente K•NA (ma perché questo nome?). Abbiamo notato con piacere che le varie animazioni del vostro gioco sono realizzate ottimamente e ci è sembrato che generalmente le idee non vi manchino. Il gioco sembra promettere bene, dovreste solo migliorare i fondali, rendendoli più particolareggiati.

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

IMMAGINI E FRAMES di Davide Canavero x Amiga

Un altro habitué del TS; questa volta ci ha spedito due dischi pieni di frame per il suo futuro gioco "Time Hunter". I Frame del personaggio principale sono sensazionali, mentre non ci ha convinto il design delle guardie. Grazie per aver seguito i nostri consigli per le immagini, ma il tuo stile potrebbe ancora migliorare, ne siamo sicuri.
Aspettiamo con ansia il tuo gioco in forma semidefinitiva.

SHADOW OF THE SPACE di M•M ASSEMBLY x PC

Uno shoot'em up per PC? Si, questo mese ne sono arrivati ben tre e il tuo possiamo collocarlo al secondo posto, la grafica ci è sembrata ripetitiva, e la giocabilità ampiamente migliorabile, sei comunque a buon punto, cerca solo di mitigare queste due difetti, per il resto niente da dire.
Le routine funzionano bene e il prodotto ci è sembrato globalmente valido...
Un'ultima cosa, cerca di prendere meno spunto da Xenon 2...

Nth DEMO di Recanatese Luigi (sì, ancora lui!) x Amiga

Non se ne può più, prima ti dice "basta, non vi farò perdere altro tempo con i miei giochi" poi, dopo neanche due mesi lo vedi saltar fuori dallo scatolone della posta più scattante che mai... scherzi a parte, questa volta Recanatese è sceso tra noi per mostrarci le sue splendide routine grafiche; niente da dire, assolutamente perfette, non resta che farci girare qualcosa di veramente bello (un gioco alla Project X?).

ROUTINE GRAFICHE PIU' O MENO VARIE di Giovanni Buttini x Amiga

Ancora routine da parte di Giovanni (già presente sulle pagine del TS di qualche numero fa); senza dubbio sai programmare (in fondo facevi parte degli Italian Bad Boys, uno dei pochi gruppi in Italia degni di nota), infatti le routine sono molto valide, ma quello che più ti occorre sono dei bravi grafici che possano trasformare le tue idee in realtà.
Visto che puoi usare il modem mandaci qualcosa di più concreto nell'area TGM Talent Scout e comprimilo con il DMS.
Per ciò che riguarda il famoso libro delle specifiche hardware AGA, mi spiace dirtelo, ma non sarà disponibile al pubblico prima dell'ESTATE PROSSIMA! Comunque in BBS è stato recentemente scaricato un file di testo contenente tutti gli indirizzi dell'AGA, se ti può essere utile...

ANIMAZIONI di Umberto Bossi (il Senatur!!!) x Amiga

Non è uno scherzo, questo ragazzo si chiama proprio Umberto Bossi, esattamente come il famoso leader leghista! Lasciamo perdere le disquisizioni politiche (chissà che vita fai con un nome del genere!) e analizziamo più da vicino le tue opere.
Le animazioni di Actarus erano molto carine, mentre quelle di Kenshiro potevano essere meglio; la qualità delle immagini statiche era di media, ma siamo sicuri che potresti migliorarti, hai indubbiamente dello stile.

LANDER II di Vanio Benetollo x PC

Lo scopo di questo gioco è far atterrare (and appunto!) la propria navetta su una pista d'atterraggio sperduta tra le montagne di qualche lontano pianeta, la grafica è molto semplice e il sonoro praticamente assente, c'è comunque da dire che le routine funzionano bene. Un gioco PD molto carino, ma senza nessuna possibilità di essere pubblicato da una software house. Impegnati un po' di più ...

INTRO di The Brain x PC

Signori, cominciano ad arrivare i tipi di programmi per i quali io e Mirko andiamo pazzi: i demo (a proposito, se avete un PC non perdetevi per nessuna ragione al mondo Second Reality dei Future Crew, il meglio!), a dire il vero il nostro caro The Brain ha realizzato semplicemente un text scrolling con un'immagine frattale fissa di sfondo accompagnata da un motivo carino (ma sicuramente non tuo!), impegnati un po' di più sul codice, sperimenta un paio di effetti e chissà che tu non possa partecipare all'Assembly 94 (una delle più importanti competizioni dedicate ai demo per PC, Amiga ecc.)

TALENT SCOUT TALENT SCOUT TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT

TALENT STAR

QSS di HOLOGRAFIX SOFTWARE TEAM x PC

E siamo giunti alla perla di questo mese, un altro shoot'em up per PC, ma ragazzi che shoot'em up!
Le foto purtroppo non rendono giustizia a questo gioco che vanta delle routine decisamente ottime, le migliori che abbiamo visto questo mese. Lo scopo del gioco è ovviamente blastare tutto il blastabile, ci sono armi aggiuntive, smart bomb e soprattutto il parallasse che risulta fluido e ben dettagliato.
L'impressione è ottima, almeno per ciò che riguarda le routine sviluppate, unica nota dolente la grafica, ancora troppo "amatoriale", gli HST ci hanno comunque assicurato che, una volta trovato il grafico, le cose miglioreranno sensibilmente.
Ottimo prodotto che a causa di un paio di dettagli non riesce a sfondare...per adesso!

ZAC di Andrea Proietti x PC

Abbiamo più volte detto che Tetris ci ha rotto, e Andrea ha ben pensato di non spedirci una versione del suddetto gioco, bensì un clone realizzato in Turbo Pascal. Che dire? Il gioco ha una grafica troppo semplice e la totale assenza di sonoro mina parecchio l'appetibilità generale. Se vuoi un consiglio studiati un po' di assembler o C, vedrai che sebbene le cose sembrino più difficili alla fine otterrai dei risultati migliori.

DEDICATA AL MILITE IGNOTO ovvero La falange armata del TAK [!!!] x Amiga

TALENT STAR

Sembra impossibile ma la Falange è riuscita a raggiungerci fino al nostro stand, dove ci ha consegnato a mano (o quello che ne era rimasta) la busta (rispedita al mittente!) contenente un disco A1200 only! Cosa c'era nascosto tra i file? Semplice, una splendida immagine ray-tracing elaborata con un miliardo e mezzo di programmi (Amiga e PC). Bella, bella, bella, complimenti davvero!

IMAGE I.O di S.B. Software x PC

"Quando disegnare diventa difficile...è un lavoro per... Imagine"
Appena ho letto questa frase nel foglio contenuto nel pacco mi sono esaltato non poco... dopo ho visto il programma e devo ammettere che sebbene le routine funzionino, l'interfaccia è proprio ostica, sarà perché sono abituato a usare Adobe Photoshop...
Non ti disperare comunque, sei ancora alla prima versione del tuo programma, ce ne saranno delle altre e col tempo sono sicuro che migliorerai...

TECNICAMENTE PARLANDO

Domande&risposte era un titolo troppo banale, quindi abbiamo pensato di cambiarlo con qualcosa di più serio, ma non escludiamo eventuali mutamenti futuri (Ehi Max, di una rubrica tecnica non se ne parla?).
Come promesso tempo addietro è giunto il momento di parlare del Futuro, un futuro con la "f" maiuscola, perché le novità in casa Commodore sembrano sempre più sconvolgenti e il CD32 è solo la punta di un iceberg... parleremo quindi di chipset high-end e vi possiamo annunciare fin d'ora che la sua introduzione sarà un pugno nello stomaco per TUTTE le macchine professionali esistenti sul mercato, ma non perdiamoci in chiacchere e andiamo a vedere cosa ci sarà nell'AMIGA 5000. Anzitutto la circuiteria audio/video (che porterà il nome di AAA) sarà basata su chip custom da 750000 transistor totali, l'architettura asincrona permetterà di accedere alla memoria senza alcun rallentamento; questo sarà un'enorme passo avanti, la chipram infatti non soffrirà più della strozzatura a 7MHz che tutt'ora rallenta gli AGA non muniti di fastram e cosa importantissima saranno gestibili schermi e frequenze video molto ampie senza quel rallentamento micidiale che caratterizza il DbPal quando si viaggia a 256 colori.
Un'altra cosa che renderà questi chip unici al mondo sarà il DMA su richiesta, in pratica non vi saranno più canali DMA fissi, ma programmabili; mettete che vi servano più sprite su schermo, ma meno canali audio, basterà diminuire questi e aumentare gli sprite hardware programmando direttamente il DMA, geniale, non trovate?
Verrà adottata la VRAM a 32 o 64 bit (ancora da decidere); questa particolare tipo di Ram, abbastanza costosa, permetterà l'accesso CONTEMPORANEO della CPU e dell'eventuale AAA senza alcun rallentamento, offrendo una notevole accelerazione in tutti campi.
Il pixel clock balzerà dai 14MHz dell'ECS a qualcosa come 114MHz!!! Una frequenza simile sarà in grado di superare ogni scheda grafica in commercio e potrà essere tranquillamente paragonabile a quella delle più potenti workstation; la massima risoluzione gestibile sarà così alta che si renderà necessario l'uso di un monitor da almeno 16 pollici, un modello più piccolo renderebbe impossibile una lettura chiara del video, tanto risulterebbero piccoli i pixel!
Naturalmente il true color a 24bit sarà garantito in tutte le risoluzioni e a proposito di quest'ultime va detto che si potrà arrivare a 1280x1024 con un refresh video da 72Hz, e scusatemi se è poco.
Il Blitter (o meglio i Blitter, visto che saranno multipli) "schizzerà" otto volte più veloce, verrà gestito il chunky pixel (ci mancasse altro), grabber e genlock saranno di serie (!!!) e non mancherà un nuovo chip sonoro capace di gestire 8 voci stereo a 16bit con frequenze di campionamento fino a 100KHz.
Rimane ancora da decidere il tipo di processore che verrà adottato, attualmente si parla di tre possibilità: la prima riguarderebbe il potentissimo DECchip 21064 della Alpha AXP, pensate che questo mostro è entrato nel guiness dei primati come il più piccolo e potente microprocessore del mondo; è basato naturalmente su tecnologia RISC a 64 bit, viaggia a qualcosa come 150MHz ed è capace di volare 3 volte più veloce di un Pentium!!!
Altra alternativa riguarderebbe un'architettura multiprocessore basata su un 68060 e due 68EC040, ma sembra che questa oppurtunità sia stata completamente abbandonata dalla Commodore.
L'ultima possibilità è proprio la più accreditata e sicuramente farà scalpore tra le file degli amighisti più incalliti che per anni hanno predicato il famoso "INTEL OUTSIDE"; pare che la Commodore adotterà per le macchine high-end la CPU Intel Pentium (ok, potete spararvi), ma non solo, AmigaDos verrà affiancato da Windows NT. Ciò non sarà del tuto negativo, infatti si potranno utilizzare tutti i programmi MS-Dos che girano sotto Windows, ma grazie alla sofisticata architettura degli AAA si raggiungeranno velocità 5 volte superiori a quelle di qualsiasi PC con Pentium. Va detto che queste macchine rimarranno un sogno per la maggior parte dell'utenza Amiga (almeno quella che legge TGM), infatti il settore verso cui sono indirizzate è indubbiamente quello del DTV professionale, dove già oggi Amiga gode di ottima reputazione. Ah, dimenticavo, scordatevi di pagare una simile meraviglia meno di 7 milioni... tanto io aspetto il low-end.
TMB

SAMPLE CREATOR di Davide Chiarello x PC

Un programma per trattare i sample non è la cosa più comune del mondo, ma è comunque una cosa molto utile e Davide ha fatto centro creando questo programma, alcune modifiche però non farebbero male: un interfaccia un po' più user-friendly dovrebbe essere il primo passo verso la perfezione...Facci sapere!

PIRATA A CHI?

Vorremmo veramente scusarci con i RamJam per avergli dato dei pirati qualche numero addietro, pare infatti che loro non abbiano nulla a che vedere con la pirateria, anzi, sono decisamente contro! Tra l'altro non hanno mai spedito nessun RPG, mah, evidentemente qualcuno voleva gettare discredito su di voi...

SPACE CHALLENGE di Giovanni Palumi x PC

Ecco un altro shoot'em up (questa volta a scorrimento orizzontale), lo scrolling è impressionate (50 Hz!), peccato per gli sprite bruttini e per la poca varietà del fondale, prova a implementare degli sprite un filino più dettagliati e con dei pattern di attacco leggermente diversi, aggiungi dei bonus e poi fatti risentire...

SCUSA TIPO. NON E' CHE CONOSCI UN...

L'Holografix Software Team di Belluno cercano un grafico per migliorare il loro shoot'em up, chi volesse mettersi in contatto con loro può telefonare qui in redazione.
Palumi Giovanni cerca invece un musicista in grado di realizzare dei motivi su PC (speaker e Sound Blaster), chi voglia mettersi in contatto può scrivere una bella letterina a Palumi Giovanni, Largo Barriera 22 95125 Catania

EPILOGO

Anche questo mese è finita, tutti a nanna (stavolta è notte, tarda notte o mattina presto vedete un po' voi!) e domani mattina chi al lavoro e chi a scuola tutti riprenderanno a darsi da fare... ma quando avete un po' di tempo libero e avete voglia di creare qualcosa di vostro non esitate a spedire il lavoro al Talent Scout noi non ci muoviamo da qui...
Se poi avete anche un modem allora uploadate tutto a Ultimo Impero.. è veloce, non c'è pericolo che il disco si spappi ecc. (Tuono Storto vogliamo la tangente...)
Al mese prossimo!
I vostri stanchissimi Stefano "BDM" Petrullo e Mirko "TMB" Marangon

TALENT SCOUT • TALENT SCOUT • TALENT SCOUT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION

Presenta

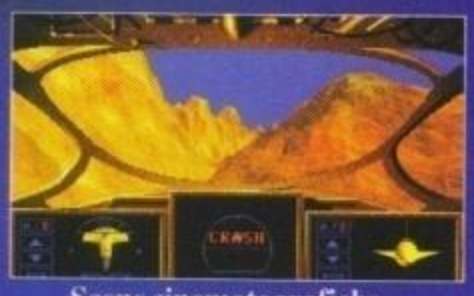
INCA

WIRACOCHA

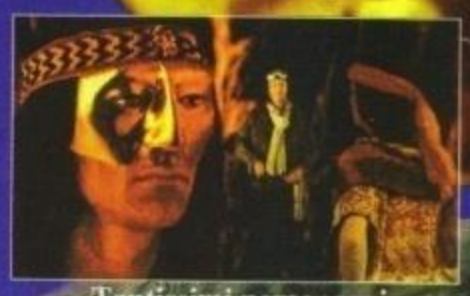
DISPONIBILE NEL NOVEMBRE 1993

Per PC CD ROM e PC HD

Speech Pack disponibile per versione PC HD

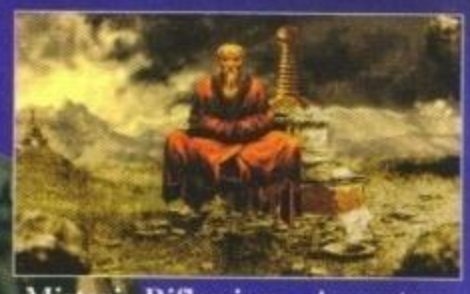


Scene cinematografiche



Tantissimi personaggi

Combattimenti spaziali



Misteri - Riflessione - Avventura

PRODOTTO DA : COKTEL VISION - ATTORI : I.BOND - Y.MOIRA - Y.KARADEC - KEN DO - J.GALLO
SOGGETTO E ADATTAMENTO : Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT - AMBIENTAZIONI E SCENARI : COKTEL VISION - J.REY - J. KLUYTMANS - Y. CHOSSE
IMMAGINI DI SINTESI : COKTEL VISION - F.CHAUVELOT - VIDEO : P.LEGRAND - Y.CHOSSE - PROGRAMMAZIONE : M.D.O. : O.GUERRIER - Y.HUBERT -
D.VACHER - P.LAMARQUE -M.MARCIAQ - MUSICA ORIGINALE : G.DOUIEB - EFFETTI SONORE C.CALLET

Copyright ©COKTEL VISION M C M X C I I I

COKTEL VISION - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex - FRANCIA
40069 ZOLA PREDOSA (BO) - VIA PIEMONTE 7/F - I

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL

PROLOGO

Carissimi lettori, bentornati come ogni mese al consueto angolo postale di TGM, curato ancora da noi Bovas - che volete farci, ormai abbiamo preso l'abitudine, e senza le vostre lettere non potremmo più vivere... Questo mese il numero delle medesime è tornato sui soliti livelli, come d'altronde era prevedibile, visto che il mese scorso avevamo dovuto evadere tutta la corrispondenza estiva, e questo in favore della qualità media delle missive che, a nostro avviso, è in costante miglioramento. Forse che i mesi post-estivi ispirino ragionamenti più impegnativi della cuccagna vacanziera? Può darsi, in ogni caso ben vengano le vostre lettere, siano esse piene di complimenti, critiche, e perché no, qualche impressione sulla nostra conduzione della Posta. Buona lettura...

MOTHERBOARD, QUESTA SCONOSCIUTA...

Cara redazione di TGM, sono un appassionato lettore della vostra rivista e vi faccio i miei più vivi complimenti per come gestite nel suo insieme la migliore guida videoludica che abbia mai letto (un bel 97 con il bollino "TGM Top Score" ve lo meritate, naturalmente TGM sta per "Ti Giudico Me").
Vi seguo da circa tre anni e da uno non mi faccio sfuggire neanche un numero, questo perché condivido quasi totalmente i giudizi che date e ritengo che senza di voi non riuscirei ad orientarmi saggiamente nell'acquisto di videogiochi.
Premetto che purtroppo non posseggo solo giochi originali, dovrei essere milionario, ma cerco sempre di racimolare un gruzzoletto per l'acquisto in negozio e non "in casa". Posseggo un 286-20Mhz ma, spinto dalle configurazioni sempre più astronomiche richieste dai nuovi programmi, mi sono deciso ad acquistare una motherboard più potente. E qui viene il dilemma: mi si presenta l'occasione di un 486 DLC, sigla che non ho mai sentito prima, e che il rivenditore non è stato in grado di definirmi bene. Ho visto che all'accensione della macchina appare "UMC 386DX/486DLC" e che il Norton Utilities 6.0 la riconosce come 486-38Mhz; sapreste spiegarmi meglio che tipo di 486 sia e gli eventuali pregi e difetti?
Mi rivolgo a voi perché sono sicuro che esaudirete la mia domanda e spero che pubblichiate il più presto possibile questa mia, altrimenti mi toccherà comperare qualcosa che non conosco bene o continuare a giocare a Birds of Prey o a F117 Nighthawk invece di Strike Commander et similia...
I miei più umili saluti a sua maestà Max Reynaud e a tutto il suo regale staff, nonché servi della gleba, della redazione.
Ivan.

Caro Ivan, innanzitutto, per avere un nostro parere avresti dovuto comunicare anche a quanto ti è stata offerta la scheda stessa. Comunque, a titolo informativo, ti comunico le informazioni da me raccolte su questo fantomatico 486DLC: allora, si dovrebbe trattare di una comunissima scheda 486 prodotta dalla Cyrex, che viaggia intorno alle 40Mhz (38Mhz, come tu stesso dicevi), sprovvista di coprocessore matematico (comunque opzionale, come in tutte le schede) e con poche cache. Quindi, se non lo devi usare con programmi che necessitano di molti calcoli lo potresti anche acquistare, 40Mhz su di un 486 sono più che sufficienti per giocare, ma tutto è da mettere in relazione con il costo della scheda stessa. Ti consiglio perciò, per non avere ripensamenti dopo, di andare in più negozi e di scegliere l'offerta migliore...

UNA FERRARI E' PIU' VELOCE DI UNA CINQUECENTO, MA COSTA ANCHE UN PO' DI PIU'...

Caro Ricki (forse sarebbe più appropriato dire cari Bovas, NdD) e redazione di TGM, sono un ragazzo di sedici anni che, dopo aver letto la bellliisssima lettera di Daniele pubblicata sul numero 56, ha pensato bene di apportare qualche critica alla critica.
Caro Daniele, ho dovûto rileggere più di una volta la tua lettera per riuscire a scovare un significato di fondo, ma senza successo. Da quel che ho capito tu dovresti avere senza ombra di dubbio un'Amiga, ma non dovresti avere una parte dentro al cranio chiamata cervelletto. Non capisco cosa importi se TGM è nata grazie all'Amiga: come ha detto Ricki nel commento (o, meglio, come ha detto Paolo nel commento. NdP), il mercato non può andare avanti sempre con le solite macchine. Nella tua lettera hai posto molte domande retoriche (modo di scrivere vuoto ed ampolloso nel tentativo di persuadere un auditorio) ed hai pensato anche alle risposte secondo me, e forse secondo altri, sbagliate.
Non vedo il perché le persone della redazione di TGM debbano dare giudizi a caso sui giochi (cosa che tra l'altro, leggendo altre riviste del settore, non ho mai riscontrato) o debbano credersi degli dei pensando che tanto a loro lo stipendio arriva lo stesso.
Devo dire che io stimo molto la macchina della Commodore, come del resto le console, ma non ha alcun dubbio che un PC da dieci milioni sia superiore ad un'Amiga da seicentomila.
Non ho ancora visto infatti un gioco di simulazione di volo come Strike Commander sull'Amiga o su una qualsiasi console.
Un saluto a tutti ma specialmente alle lettrici (ciao Michela) di TGM.
Bart Corporation.

Nulla da aggiungere in proposito, tranne quanto ribadito anche nel titolo... Vi scongiuriamo, basta con le polemiche!

TUTTI BAMBINI (PIU' O MENO CRESCIUTI)

Cari amici di TGM, non sono nessuno, questo è quello che penso di me. Premetto che questa non è una lettera spiritosa o divertente; non credo che io sia più in grado di scrivere lettere del genere, l'ultima che ho scritto risale ai tempi del numero 65 di Zzap!, allora ero piccolo... Come vorrei poter tornare indietro nel tempo di almeno cinque anni; oggi la vita è sempre più difficile per me, credo che stia affrontando il periodo più difficile della mia vita, cioè l'adolescenza. Ragazzi, ve lo dico chiaro e tondo: mi sento e sono solo. Solo contro la scuola, solo contro il dovere di diventare grande, solo contro la solitudine. Non sono sicuro di voler diventare grande. Chissà, magari un giorno mi ritroverò quarantenne, padre di tre bambini senza che neanche me ne sia accorto. Avete mai fatto caso a come il passato appaia sempre più breve del futuro? Provate a pensare a ieri e provate a pensare a domani. Ora è mezzanotte in punto, ma se penso che dal momento in cui mi sono svegliato ad ora sono passate diciassette ore... Mi sento ancora più confuso, solo e sperduto... Beato Leopardi, a volte penso, a lui il naufragar gli è dolce in questo mare. La mia solitudine, invece, mi blocca con gli amici e non è raro che mi trovi a fare figure di ***** per la mia imbranataggine nella vita sociale... Purtroppo questo non mi aiuta minimamente a migliorare, perché se è vero che sbagliando si impara, è oltretutto vero che le prese in giro dei pochi amici che ho mi feriscono profondamente al cuore. Lì per lì accenno un mezzo sorriso, ma voi che fareste se durante una vacanza studio in Scozia vi mettessero al terzo posto nella classifica dei più fessi del college? O se vi soprannominassero Fantozzi per una banale caduta? O se un vostro "amico" vi rinfacciasse continuamente che fareste meglio a spararvi perché con le ragazze non riuscite ad andare oltre ad un semplice ciao? Già, le ragazze... mercoledì scorso è stato il mio primo giorno di scuola: cosa volete che pensino le ragazze della mia nuova classe (a proposito, frequento il primo anno del liceo scientifico) di uno che ha una faccia di ***** e che definisce una proposizione oggettiva come "una proposizione che svolge la funzione logica di complemento oggetto" (perché, come vorresti definirla, come una marca di fungitopi elettrici a pile?)? Ragazzi, io sono arrivato ad autocensurarmi nel mio modo di vivere; se faceste un'indagine tra i miei "amici" notereste che nessuno mi vede così: quei pochi ai quali ho parlato dei miei problemi non mi hanno preso sul serio. Perché nessuno, neanche i miei genitori, riesce a guardare più in là del suo naso? Possibile che nessuno riesca a leggere il dolore e la morbosa timidezza che mi perseguitano? Sono il mio tormento più grande. Perché mi ritengono insignificante, un aborto della natura, un mostro da evitare? Perché gli "amici", appena faccio qualcosa che è fuori dal copione che devo rispettare, mi estraniano e mi emarginano come se fossi un essere mostruoso? Sono prigioniero di me stesso. La mia timidezza non fa altro che impedire uno sfogo liberatorio. E meno parlo, più mi sento solo. E' un circolo vizioso, una spirale di dolore dalla quale non puoi uscire con le tue forze, ti ci devono tirare fuori. Forse vi sto annoiando. Ragazzi, mi risulta che siete le uniche persone che conosco che hanno sempre risposto in modo esauriente e delicato alle lettere comparse nella posta, senza scadere mai nell'osceno o nel puerile. Puerile... già, deriva da puer-pueri seconda declinazione. Perdonatemi, ma sono fatto così. Forse questo è il mio guaio: non sono normale per avere la mia età (tredici anni compiuti); quanti tredicenni sono abituati a razionalizzare fino allo spasimo ogni pensiero proprio e degli altri? Quanti tredicenni si fanno mettere sottobraccio da una ragazza che ha pietà di voi? Ma vi rendete conto del punto dove sono arrivato? Io ho bisogno d'amore, ho bisogno d'amare e di essere riamato. Ragazzi, per dodici anni ho avuto paura di toccare una ragazza, paura che non si è completamente dissolta. Vorrei correre per le strade ed urlare in faccia alla gente che passa che ho bisogno d'amore, vorrei affiggere manifesti con la mia foto per vedere la reazione della gente a vedermi dal vivo, vorrei dire a tutti quello che provo, ma non ne ho la forza. Vi state chiedendo come mai a voi queste cose le ho dette? Per il semplice motivo che non le dico, le scrivo. Ho letto di un ragazzo autistico che riesce a comunicare solo attraverso la tastiera di un computer. Finirò anch'io in quella situazione? Nel frattempo sprofondo dentro me stesso. Conto molto su di una vostra risposta, perché altrimenti non saprei più con chi parlare. Ah, un'ultima cosa: se mai risponderete a questa lettera, cercate di non ricadere nei soliti luoghi comuni quali i problemi adolescenziali e la forza di volontà, per esempio. Attendo una vostra risposta
XXXXXX XXXXXXX.

P.S. Firmerò solo quando avrò capito chi sono e quando sarò sicuro di non diventare lo zimbello anche dei lettori di TGM.

Che questa lettera non abbia nulla che possa in qualche modo interessare una rivista come TGM è facilmente intuibile, comunque ho deciso di pubblicarla ugualmente, un po' perché mi ha colpito, un po' perché dopo un po', parlare sempre di PC, Amiga ed affini, può diventare anche noioso. Bene, caro XXXXXX, come puoi vedere ho soddisfatto la tua richiesta, quindi ti invito a riflettere su quello che ora scriverò. Purtroppo, anche se la cosa ti potrà dare fastidio, devo tornare ai soliti "luoghi comuni", co-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

me li chiami tu, anche perché sono alla base del problema (se qualcuno ha scritto libri interi sull'adolescenza ci sarà pure un motivo): l'adolescenza, come tu stesso stai provando sulla tua pelle, è un momento estremamente complesso nella vita di ogni individuo, è un periodo di passaggio, in cui non si è ne bambini né uomini, o meglio, si possono avere caratteristiche di uno o dell'altro insieme. Questo e proprio quello che sta succedendo a te. Io ho un fratello della tua età circa, e ti posso assicurare che il suo modo di scrivere non è assolutamente paragonabile al tuo. Questo perché, evidentemente, stai cominciando a ragionare come si deve e lui no. Forse, per quel che riguarda i rapporti con il prossimo non sei ancora abbastanza maturo, è per questo che citi un certo copione da rispettare, che, secondo me, è la cosa più inutile dell'universo. Ragiona: se tu seguissi una specie di copione nel comportarti con gli altri e gli altri facessero lo stesso saremmo tutti uguali, e cosa ancora più grave, tu non avresti mai la possibilità di essere te stesso. Nella vita, a parte poche regole comuni che tutti seguono per costume, inerenti l'educazione, il modo di parlare o come si tiene la forchetta ognuno è libero di fare come vuole, di comportarsi come più gli piace, anche fregandosene, a volte, di quello che possano dire gli altri. In più è inutile fare un mezzo sorriso quando i tuoi "amici" ti deridono per mascherare quello che realmente senti dentro, sarebbe molto più costruttivo che tu esprimessi completamente le tue sensazioni, se sono amici veri capiranno, altrimenti lasciali lì dove sono. Vedrai che tra qualche anno ripensando a questa lettera ti verrà da sorridere...

Aggiungo due righe io (Shin), poiché sto rileggendo la Posta (ordini di Max) e poiché la tua lettera mi ha molto colpito. Sostanzialmente sono d'accordo con la risposta che ti ha dato uno dei Bovas, e avendo vissuto in prima persona le tue stesse paure e i tuoi stessi sentimenti, forse ti posso essere, in un certo qual modo, più vicino. Stai estremizzando troppo, forse perché ti mancano certe esperienze. Quello che intendo è che quello che stai passando è per certi versi prematuro, non mi fraintendere, ma saresti stato sicuramente in grado di affrontare tali problemi (dubbi, sensazioni, emozioni...) in una maniera differente, probabilmente migliore, se questi ti avessero colto in una fascia di età più avanzata. Certe cose si capiscono solo col tempo che passa, con l'esperienze di tutti i giorni. Anche se sei diverso dalla norma, più sensibile, più maturo per certi modi di pensare, questi da soli non bastano: già fra pochi giorni i tuoi pensieri si saranno evoluti, saranno ancora più profondi, non capirai il perché ma troverai soluzioni, modi differenti di affrontarli, che adesso non vedi. E sarà sempre così: anche questa è una spirale continua in eterna evoluzione. Non lasciarti andare, anche se la sofferenza e la solitudine sono insopportabili, reagisci. Lasciarsi andare non è di nessuna utilità.

BLACK HILL TAKES A BIG MISTERY: LA SOLUZIONE!!!

Ciao!, sono Ninni B. Gemma da Bari: sì, proprio lui! Quel povero allocco che si è comprato un PC perché ha creduto alla toppa di Monkey III oh, beh, oltre al fatto che non sono stato l'unico a credervi (guardate le pagine della vostra pubblicità... C'è qualcuno che ha scritto tra i giochi "Monkey 3 ... Telefonare"), sono felicissimo del mio acquisto (questa lettera è stata scritta con il mio PC) ed anche di Day of The Tentacle (diciamocelo, è anche per DOTT che ho acquistato un PC), che ho terminato in quattro giorni di gioco normale e non intensivo (o vedo troppi cartoni animati o presto conquisterò il mondo). Ma non ho scritto né per dirvi questo, né per mandarvi la soluzione di Day of The Tentacle, visto che l'avete finito anche voi. Mi sono rifatto vivo invece perché ho risolto un gioco veramente "ostico, agnostico", per non dire anche metafisico. Il gioco in questione è Black Hill Takes A Big Mistery della Maren Games. Come ben sapete, la schermata iniziale rappresenta il nostro eroe Black Hill che guarda il televisore e che viene catturato dal grande mostro Telefunken, che lo trasporta nel suo mondo solo popolato da personal computers. Di qui Blacky deve assolutamente scappare per vedere il suo programma preferito, la ruota della fortuna, condotto da Micke Buoniciorni, poco ben definito presentatore famoso all'epoca in cui è ambientato il gioco. Ebbene, prendete il capo di biancheria intima che si trova per terra ed indossatelo. Dopo aver fatto ciò, scappate nella "Taverna del Logogrifo", dove vi faranno una domanda trabocchetto. Per questo cadrete in una botola che si trova sotto i vostri piedi. Vi ritroverete in un fosso dove potrete raccogliere due topi, un gatto e quarantacinque serpenti (fare 45 volte l'azione "prendi il serpente"), che vi serviranno in seguito. Ecco il momento più spiazzante del gioco, e sul quale molti hanno abbandonato la partita: dovete aspettare esattamente un ora, venticinque minuti e 33 secondi, durante i quali dovrete assolutamente restare immobili e non fare nulla, nemmeno toccare il mouse, se no il conteggio dei minuti riprende da zero, per farvi liberare dal padrone del fosso (sì, in questo paese i fossi sono di qualcuno). Il padrone del fosso non solo vi picchierà per essere entrato senza permesso nella sua proprietà, ma vi accoltellerà in modo tale da farvi finire all'ospedale di Wacky Land (tm), la città folle della Warner Bros (tm), dove vi cureranno a suon di randellate, per poter scappare, prendete quei 45 serpenti assassini che avete in tasca ed uccidete tutti coloro che vi colpiscono: dovrete ovvero fare 45 volte l'azione di "prendere il serpente, usare il serpente con l'uomo cattivo" e quindi veder morire l'uomo cattivo. Ora arriva una scena Arcade. Prendete il Sidecar che si trova lì vicino, usate l'indumento intimo sull'antenna del sidecarraio e fuggite come se fosse uno skateboard. Il vento vi darà una mano ed i mutandoni si gonfieranno a dismisura fino a farvi volare via da Wacky Land (tm) ed a farvi finire nel castello di Herr Telefunken, signore di tutti i PC e carceriere di tutti gli Amiga e dei loro Hard Disks (i grandi amici degli Amiga!). Ora vi dovete fare un giro in tutte le stanze del castello di Telefunky e raccogliere nell'ordine: 2 pela-patate, quattro gnocchi fritti, sette foto di Stanlio ed Ollio e soprattutto una bambola Woodoo di Tiziopennello Legnospento che si rivelerà indispensabile; è nascosta nella terza stanza del castello, a sinistra sotto il mobile, tenendo presente che la guardia che vi si trova davanti si mette fuori combattimento con quei due topi che avete preso nel fosso. Preso tutto questo, uscite dal castello, usate il gatto sopra la porta e vedrete che il micio si impiccherà con il battacchio che farà arrivare Lurch, proprio quello della famiglia Addams che, dopo avervi stritolato per bene, si renderà conto che avete una bambola woddoo e vi schiafferà in prigione dopo avervi tolto tutti gli oggetti che avevate con voi. In prigione troverete l'ammazzasette, che dopo aver ucciso il gigante, non volle sposare la petulante regina e si è ritrovato una bella cameretta confortevole, senza bagno e senza tavolaccio (si dorme per terra con gli scarafaggi).

Questo povero cristo ritiene opportuno dividere con te il suo segreto, che è così segreto che il programma sfuma e non ve lo fa sentire; alla fine si vede Blacky sorridente fuori dal castello con tutti i suoi oggetti (deve essere l'equivalente degli svenimenti di Dante nella Divina Commedia). Molti giocatori a questo punto si sono imbestialiti ed hanno resettato il computer, poiché non si sono accorti che quello che era accaduto, altro non è che il pretesto per fare "Black Hill Mistery 2 Escape From Lurch's Castle". Evidentemente era una parte che è risultata troppo pesante per lo svolgimento del gioco.

Fuori da castello scappate ed andate verso l'imbarcazione. Vi troverete su Cindy Crawford che si scatta delle foto per diventare una fotomodella. Datele sette foto di Stanlio e Ollio. Cindy comincerà a piangere, perché quelle foto le ricordano l'infanzia; vi darà un bacio, un'altra cosa ed infine 22 spilloni che infilzerete nella bambola di Tiziopennello dopo aver mangiato con Cindy gli gnocchi fritti che se no quelli della pubblicità del videogame (sponsorizzato) vi facevano resettare il computer automaticamente. Si scoprirà che Tiziopennello è il cognato di Herr Telefunken e quest'ultimo vi raggiungerà per implorarvi di far cessare quell'orribile tortura (le urla del cognato che abita accanto a lui e che di notte non lo facevano chiudere occhio). Voi accetterete solo se telefunky vi rimanda sulla terra. Lui accetterà, ma voi non avete assolutamente specificato in che diavolo di luogo dovevate tornare e dunque vi ritroverete in bermuda (i teletrasporti fanno strani scherzi) al Polo Nord. Dopo esservi congelati, vi risveglierete sotto il tetto di una bellissima esquimese di nome Kay, che, dopo avervi dato dei vestiti decenti per il luogo, vi chiederà in cambio i pelapatate (se non li avete presi il gioco continuerà lo stesso, ma voi vi farete chiamare Lallo perché la signorina pretenderà qualcosa in cambio!) che sarete felici di darle, perché non sapevate come usarli.

Ora dovrete trovare i soldi per tornare a casa, ma a questo punto gli sceneggiatori della Maren Games hanno effettuato un altro taglio in modo da fare "Black Hill Mistery 3 -Moneyward-" e "Lallo 1"... E dunque rivedremo Blaky all'aeroporto.

Avvicinatevi all'edicola e leggete il titolo "scoiattolo bitesta affamato imperversa nel pacifico nordoccidentale" e vi chiederete: "ma questo non è Zac McCracken?"... Il signor Telefunken non vi ha spedito a casa, ma nel suo PC, dove, al momento, sta girando Zak. Quello che vi resta da fare è risolvere tutto Zak McCracken & The Aliens Mindenders" e quindi alla fine suonare per 356 volte consecutive il Kazoo, col fine di spaccare i timpani a Telefunky che, arresosi, spegnerà il PC e vi cancellerà per sempre dalla sua vita.

Di colpo vi ritroverete davanti al televisore, a casa vostra, ma la ruota della fortuna e finita!!!! Vi metterete a piangere a dirotto e... Scorreranno i titoli di coda. Fine!!!

Ninni B.Gemma.

Mi dispiace prenderti in contropiede, ma qui in redazione lo abbiamo già terminato tutti...

PS: la prossima volta che devi partorire una lettera simile, abbi almeno la coscienza di indirizzarla direttamente a BovaByte...

LA MAMMA E' SEMPRE LA MAMMA

Peccato che la vs rivista la leggano solamente i "Giovani Senza Ideali Che Sanno Solo Giocare Col Compiuter"...

Se, al contrario, ci fosse tra questi qualche adulto, si accorgerebbe che la sigla GSICS-SGCC non ha motivo di esistere (e meno male, perché è illeggibile), soprattutto dopo aver letto la lettera di Luigi sul nr 56. Senza appioppare al suddetto Luigi nessun merito, perché non ha fatto altro che spiegare in assoluta semplicità la natura di milioni di ragazzi, quelle due righe sono un manifesto, che dovrebbe fare riflettere sui giovani d'oggi, i quali, non vogliono altro che essere lasciati in pace nei loro affari, ma nello stesso tempo essere sorvegliati da occhi vigili e amorosi; che vogliono essere rispettati nella loro individualità, ma nello stesso tempo essere guidati e indirizzati nelle scelte importanti da una personalità equilibrata, imparziale e amorosa; che vogliono essere amati discretamente e costantemente da gente adulta e responsabile che non li tratti male quando chiedono le coccole, e che non li tratti male quando vorrebbero essere grandi. Sono prove generali, quello che fanno, non capricci. Noi Adulti, invece, essendo appunto degli adulti, non facciamo altro che cal-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pestare le loro idee ritenendole utopie, soffocare i loro slanci di generosità mettendocela tutta per insegnare loro che quello che conta è il rendiconto personale, minimizzare i loro problemi che sono grandi problemi e grandi dubbi; considerare i loro innamoramenti per una persona, per un'idea, per il computer solo delle stupide cotte passeggere, ferendo i loro sentimenti.
E' ovvio che ci vedano come il fumo negli occhi, e che la discrepanza tra generazione continui ad esistere. Neanche noi adulti sappiamo cosa volere da loro. Quando negli anni cinquanta erano ribelli e andavano contro ogni convenzione borghese, li avremmo voluti più docili e addomesticabili; quando nei sessanta erano frivoli e ballerini, figli dei fiori e hippies, li avremmo voluti più normali, più attenti a quelle che erano la carriera e il benessere economico; quando nei Settanta erano arrabbiati, violenti e pacifisti, li avremmo voluti più ragionevoli sennò tutti in galera insieme ai terroristi; quando negli ottanta sono diventati paninari e tranquilli, attenti allo zainetto firmato e al motorino, li avremmo voluti più grintosi, più aggressivi, ché sembravano tutti figli di papà, mollicci e senza nerbo. Ed eccoci a metà dei Novanta, con quest'orda di giovani giocatori di computer che, come nei decenni passati, cercano di aprire gli occhi sul mondo com'è veramente, che tentano di far sentire la loro voce a gente sorda, e allora per forza urlano, negli stadi, nelle scuole, nei gruppi, che spesso non sono gruppi sani. Allora che aspettiamo a crescere noi adulti?
Una volta che avevo scritto alla redazione di Zzap!, li avevo definiti cuccioli o lupacchiotti, non ricordo bene, erano comunque delle bestioline che guaivano; adesso sono cambiati, cresciuti, maturati, ognuno con le proprie idee. Poi se sono bislacche, immature, fantastiche, grandiose, che ce ne importa, l'importante è che le abbiano e che le esprimano, poi sta a noi genitori aiutarli a indirizzarle, a crescerle nell'equilibrio e soprattutto nell'amore.
Ho finito, ma non finirò mai di dire.

Con affetto, Gabriella

Innanzitutto scusami (non riesco a darti del Lei, è più forte di me) se non ho firmato la lettera "un'adulta" come mi avevi chiesto, ma mi pareva di fare un piccolo torto ad una missiva bellissima, nella forma, nel contenuto e nelle intenzioni. E' bello vedere come nella diatriba sugli ideali giovanili, che da un po' di tempo fa capolino nella posta di TGM, sia apparso l'autorevole quanto imparziale parere di una mamma, serve quasi a legittimare una discussione che, se fosse rimasta solo tra giovani (appunto), sarebbe stata molto più sterile. Per il resto, cara Gabry, ti ringrazio di aver continuato a seguirci con lo stesso interesse di sempre: ero ancora un lettore quando lessi la tua prima missiva su Zzap!, rimanendone affascinato, e trovarmi qui ad appiccicare una risposta ad una tua lettera, che di per sé non necessita di ulteriori commenti, mi fa un effetto stranissimo. Ma mi fa piacere. Grazie.

A PROPOSITO DELLA MALINCONIA...

Spettabile redazione di TGM, vorrei rispondere alla lettera di Daniele, pubblicata su TGM 8-93, che vi accusa di non essere più come un tempo. Intanto mi presento: bazzico nel mondo dei computer da circa dieci anni, ho posseduto praticamente tutti gli 8/16 bit più famosi e giocato milioni di giochi su computer, console, e in sala giochi. Ho disegnato anche in Ray-Tracing, so programmare giochi e utility in C, Amos e Assembler. Penso che Daniele, e con lui tutti i nostalgici, stia passando il periodo dell'"età adulta" del videogiocatore, dove non ci si diverte più come un tempo e allora ci si trova in una strana situazione dove i giochi che fino all'altroieri erano bellissimi, adesso non attirano più. E si ripensa ai vecchi classici del C64.
Le persone cambiano, crescono e fortuna sua anche Daniele non è diverso da noi altri. Per quanto riguarda TGM è vero, è cambiata: è diventata più grande, più aggiornata, più bella; quello che non è cambiato di TGM è lo spirito con cui è scritta (si è solo raffinato NdP).
Dico questo innanzitutto perché considero TGM una rivista per divertirsi, scritta per giovani e giovanissimi. Io non gioco più col computer da circa due anni, ma ogni tanto quando passo in edicola compro TGM (speriamo almeno una volta al mese... NdP) perché mi piace vedere cosa è uscito per Amy e PC, e nel frattempo farmi due risate. E' chiaro che adesso non ho più l'entusiasmo di quando avevo 12 anni e leggevo le recensioni di The Sentinel, Uridium, Parallax sul buon vecchio Zzap!, non sarà mai più così, adesso ho 18 anni, sono cresciuto e non ho nessuna intenzione di tornare indietro.

Alessandro Bresci

Carissimo Alessandro, cosa dovrei aggiungere? A parecchi lettori vorrei dire che no, non è assolutamente vero e che andranno avanti a giocare per sempre divertendosi sempre nella stessa maniera. Ma non è vero, è una cosa molto soggettiva: c'è chi si stufa e chi no, e mentre cerco di convincermi che la voglia di giocare è sempre la stessa, mi accorgo che provo molto più gusto a correggere i testi di Zzap! e a curare la posta, che non a smanettare il joystick fino a finire il prossimo titolo da recensire... Ma è solo un'impressione passeggera.

... E A PROPOSITO DI DANIELE

Cara redazione, scusa il tono amichevole con il quale ti scrivo, ma dopo tanti anni che seguo un po' tutte le vostre riviste, mi è sembrato giusto fare sentire la mia voce. Quelle che scrivo di seguito non sono che pure considerazioni, che non pretendono assolutamente la pubblicazione, ma che si accontentano di essere prese in considerazione. Ho letto la missiva di Daniele, e mi è apparsa esagerata: non mi pare che seguire il mercato sia un reato, soprattutto se è in gioco la sopravvivenza di una rivista. O vogliamo ripetere l'esperienza di Zzap!? Quest'ultima mitica testata, che ho seguito fino al suo ultimo numero, e poi allegata a TGM, aveva il grande difetto di non essere rinnovabile: nata con gli otto bit, è morta con essi. Mi stupiva la vostra volontà di non cambiare niente, di orientarvi sempre alla stessa fascia di lettori ben consapevoli che si sarebbe via via assottigliata, e francamente non ho mai capito perché non abbiate tentato strade diverse, almeno per tenere la rivista in vita. Ma non fa niente, forse è stato giusto così. Quello che però salverei nella critica mossa da Daniele, è proprio quel "rapporto coi lettori" che si è fatto più distaccato, e che presenta delle rimarchevoli differenze con ciò che era in passato. E' vero che TGM ha implicitamente ampliato il suo "target" medio: i PC, che ora godono di una diffusione davvero eccezionale, se non erro erano esclusivo appannaggio di un pubblico mediamente più adulto e "serio" rispetto agli smanettoni di Amiga e Atari ST; quindi è chiaro che TGM debba ora soddisfare sia le velleità demenziali del pubblico più giovane, sia il desiderio di un'adeguata informazione della fascia più "vissuta", e questo è sacrosanto. Tuttavia il "tono serio che si è dato la rivista" mi fa paura: ancora oggi preferisco voi alla concorrenza proprio per il tono molto più spiritoso che caratterizza i vostri articoli, sempre ben descrittivi ma senza mai cadere nel noioso. E' vero che il mercato presenta anche riviste che, nate col proposito di puntare sul "demenziale", sono via via scadute nel ridicolo, ma mi pare che il tono di TGM debba rimanere quello che è sempre stato: ironico ma con gusto, spiritoso ma non demente. Ma in ogni caso non deve diventare serio, e se la cosa è inevitabile, preservate almeno quattro paginette dove stipare un angolo demenziale (tipo, che so, BovaByte) o pubblicare le lettere demenziali dei lettori (che mi sembrano pericolosamente scomparse dal TGM Mail, da qualche mese a questa parte. Scusatemi se sbaglio). Bene, quello che ci tenevo a dire l'ho detto, concludo solamente dicendo a Daniele che i redattori di TGM, sebbene ogni tanto sembrino un po' egocentrici, non se la tirano assolutamente come gli dei in terra. Saluti...

Antonio Salotto

Carissimo Antonio, non ti preoccupare: il "tono serio" di cui si è spesso parlato non intende assolutamente trasformare TGM in un "catalogo di loculi e bare" (per citare un lettore di cui non ricordo il nome, ma che ci lodava per il nostro tono spiritoso), vuole solamente migliorare la parte descrittiva delle recensioni e porre maggiormente in risalto i dettagli tecnici di ogni singolo gioco. E' chiaro che, alla fin fine, le trame subiranno ancora delle "modifiche" e spesso ci ricameremo sopra delle battutacce cattive ma deliziose, come sempre. Ma senza mai esagerare, come purtroppo è avvenuto in passato e come sicuramente non avverrà più: la gente vuole ridere, ma come anche tu hai fatto notare, ci tiene alla migliore informazione possibile. Per BovaByte ci stiamo attrezzando: finché ci sarà un inserto Zzap!, rimarrà lì sopra, quando non ci sarà più... Dipende da voi. Noi la raccolta di firme l'abbiamo già organizzata!

MANICHE LARGHE?

Fighissima redazione di Te Gheims Mascin, in un momento di sbandamento psico-intellettuale (sapete, la scuola) ho deciso di scrivere alla vostra "CARA" rivista. Premetto che questa missiva non riguarda argomenti ultrainflazionati tipo "Amiga VS PC", "Games piratati", ecc, ma tocca argomenti poco trattati nel TGM Mail: penso infatti che le lettere di critica indirizzate alla vostra -beneamata?- creatura siano, stranamente, bistrattate (=cestinate). Ho pensato di inviarvi questa lettera contenete alcune criticucce che riguardano la vostra rivista (prima di iniziare tengo a precisare che le critiche vogliono essere costruttive e non immorali, e, nonostante i suoi difetti, TGM rimane sempre il migliore mensile di informazione videoludica) (Grazie. NdBovas). Sfogliando il numero 55, ho notato che nelle pagelle sono scomparse le simpaticissime faccine, per lasciare spazio a un nuovo sistema, che si avvale di 5 voti invece di 4 (preferivo comunque le faccine, sapete, mi ci ero affezionato). Gli spazi di The Music Machine e TGM Movie sono davvero interessanti, quello di Consolemania odioso (al rogo il Super Nintendo!)(E poi come faremo a giocare a Mario? NdP) e l'inserto Zzap!, ottimo (per farsi due risate, ovviamente). Le recensioni mi sembrano discretamente adeguate, la grafica in generale è piacevole, il numero di pagine rispetto al prezzo sufficiente (SUFFICIENTE? TGM è oggi composta da circa il doppio delle pagine con cui è nata cinque anni fa, mantenendo sempre il prezzo invariato. Ma cosa volete di più? NdP), la posta è così e così (almeno finché non pubblicherete la mia lettera), mentre i globali fanno SCHIFO! D'altronde dopo un po' di complimenti ci vogliono anche le critiche, che tra l'altro mi sembrano pure giustificate. No, dico, come si fa a dare 84% a Woody's World che fa schifo? Per non parlare poi di quella ciofeca di Assassin e lo scarso Bodyblows, che sono stati valutati rispettivamente 86% e, mi sembra, 91%. Adesso non venitemi a dire che si meritavano questi punteggi; a proposito, non vi sembra di pompare un po' troppo il "mitico" Team 17? Dopotutto di giochi veramente validi ne hanno fatti solo 4: il magnifico Project-X, Superfrog, Alien Breed, e F17 Challenge, per il resto sono gio-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

chi sottotono. Quello che voglio dirvi è di abbassare i vostri voti, e di valutare con più attenzione ed IMPARZIALITA' i giochi che vi arrivano in redazione; penso inoltre di non essere l'unico a vedere le cose in questo modo, anche parecchi miei amici sono d'accordo con me. Non pensate inoltre che il prezzo del software stia crescendo un po' troppo? Un budget costa ora 40000 lire (vedi F17-Challenge e Project-X) e mediamente il prezzo non è inferiore alle 60000 lire, anche se il gioco è abominevole (a volte si supera addirittura il centone!). Non sono neanche d'accordo con le software house quando sostengono che se la pirateria fosse azzerata, il prezzo scenderebbe sensibilmente. Basta vedere i CD, il futuro dei computer, che sono praticamente esenti dai danni della pirateria; i prezzi infatti sono esagerati (minimo 80000). Per finire volevo darvi un consiglio da amico; è meglio se date 2 punti di graffetta in più alla rivista, perché a me si sfascia dopo due giorni!

Morris "THE STRESS" Minisini

PS: W Marco Auletta, il recensore che stimo di più. E' molto bravo e condivido sempre le sue opinioni.

Bene, ho pubblicato volentieri la tua missiva anche per dimostrare che nel TGM Mail c'è spazio anche per il dissenso, e che diamine, è una democrazia, questa! Vedi, Morris, come tutte le rivista della Terra, pure noi riceviamo mensilmente delle critiche, che si possono suddividere in due categorie:
1) quelle costruttive, che non offendono nessuno, e che anzi permettono a noi di trarne dei suggerimenti per l'impostazione della rivista. Generalmente, se non vengono pubblicate per intero, trovano spazio nella posta sintetica.
2) quelle "sensazionaliste", senza capo né coda, come se n'erano viste pubblicate un sacco di tempo fa, quando la polemica era il fine ultimo della maggior parte delle missive, e lo scopo principale delle medesime era mettersi in mostra con turpiloqui e offese gratuite, oppure scrivendo una lista di suggerimenti inutili e critiche futili. Queste ultime, all'alba del 1994, trovano spazio solo in un posto: nel cestino.
E' chiaro che la tua lettera rientra nella categoria 1. Comunque, terminata questa giuliva considerazione, non mi resta che risponderti: procediamo dall'inizio.
Tanto per cominciare, il Consolemania Corner proprio non vuole andare giù a nessuno! Bhè, quelle due pagine lì servono a fornire un veloce ragguaglio su un universo "parallelo" e per nulla conflittuale con quello del videogioco per computer, ed un appassionato non può certo dirsi "esperto" se continua ad ignorarlo! In pratica il Consolemania Corner serve a completare la rivista, senza di esso sarebbe come pretendere di studiare la Letteratura italiana senza dare neanche uno sguardo a quella straniera... Poi i voti: meno male che non volevi dilungarti su argomenti triti e ritriti, sei andato a scovare una polemica sepolta nel tempo. Allora, il ritornello è il seguente: (I)- I voti sono il risultato di una media fra GIUDIZI personali (e per tanto opinabili) di ogni redattore che prova un dato gioco e, pertanto (II)- sono del tutto soggettivi, e stilati da un personale più che competente e legittimato da anni ed anni di passione ed esperienza. Morale: trovare dei voti che mettano tutti d'accordo è impossibile, può capitare che qualche volta un gioco possa essere valutato erroneamente, ma tenete comunque conto che pure noi siamo esseri umani. Ok? In ogni caso Assassin è un bel gioco, e se Bodyblows meritava un voto inferiore, si sarebbe comunque guadagnato un globale sopra l'85%, come del resto ci è stato confermato da tutta la stampa del settore, italiana ed estera.
Sul prezzo del software preferirei non pronunciarmi: sono davvero troppe le variabili da tenere in considerazione quando si stampa quella maledetta cifra sull'etichetta, ma ti posso assicurare che le software house hanno ragione: per ogni originale venduto circoleranno si e no dieci copie pirata, ciò vuol dire che il guadagno di un gioco risulta di solito il 10% rispetto la sua effettiva diffusione. E quindi anche i CD ne risentono: una perdita così grossa va in qualche modo ricompensata, no? Scrivici che ne pensi.

ULTERIORE PRECISAZIONE DALLA REGIA

Se avete comprato il numero attualmente in edicola di Consolemania, avrete certamente notato la "strigliata" con cui abbiamo ripreso i lettori di detta testata, a causa della pessima abitudine di non scrivere sulla busta la rivista e la rubrica cui la medesima è indirizzata. Sebbene i lettori di TGM si siano rivelati più sensibili al problema dello smistamento (e come bravi scolaretti hanno quasi sempre specificato la rubrica sulla busta), ci è capitato qualche volta di scovare delle missive indirizzate a TGM fra quelle "dubbie", alcune contenenti addirittura del materiale per il Talent Scout. Questa non vuole dunque proporsi come una soluzione "perentoria" sullo stile di CM, ma vuole solo rinnovare la richiesta di indirizzare sempre le vostre missive ad una precisa rubrica: noi, ad esempio, non ci occupiamo del Talent Scout o del Maxi Tricks, perciò rischiate che una piccola percentuale dei vostri lavori, se indirizzati a TGM Mail, vada accidentalmente perduta. Vi preghiamo altresì di non mandare lettere o altro in Via dell'Annunciata, la casella postale non è lì per niente e rischiate solamente che i vostri autografi ci arrivino con enorme ritardo. Vi esortiamo, infine, a non mettere materiale per rubriche diverse nella stessa busta: risparmiate voi, ma create un'infinità di problemi a noi, visto che redattori diversi devono occuparsi di tre rubriche diverse magari nello stesso momento (e a chilometri di distanza): scambiarsi materiale proveniente da una busta sola, in queste condizioni, può diventare piuttosto antipatico. Vi ringraziamo contando sulla vostra sensibilità.

IN SINTESI...

Questo mese ci ha stupito per una situazione particolare: di solito le lettere da destinarsi alla posta sintetica sono mediamente più numerose di quelle destinate alla pubblicazione "per intero", questo perché tutti i quesiti che vengono posti alla redazione hanno già trovato risposta in qualche altra lettera oppure grazie agli articoli pubblicati sulla rivista (tipo "quando uscirà questo gioco?", oppure "Quanto darete a quell'altro?", e via dicendo), e quindi le domande particolari che possono diventare di interesse generale si riducono ad una o due per lettera. Invece, stavolta, la situazione si è invertita, per cui questo spazio sarà prevalentemente occupato dalle cartoline dell'Estate giunte in ritardo (meglio che mai, comunque)...
Ma non dilunghiamoci oltre, e cominciamo con "La bocca della verità", ovvero un pirata che vorrebbe convertirsi agli originali ma, ahimè, dispone di sole 15000 lire mensili e con quelle potrebbe solo comprare due giochi all'anno. Ma chi vuoi prendere in giro? Direi che NESSUNO tra i lettori può disporre di una mancia così bassa, invece di rivolgerti a noi cercando una improbabile legittimazione per un atto di pirateria, che ne diresti di mettere un po' alle strette i tuoi genitori? Quindicimila lire non basterebbero, a conti fatti, neppure per una settimana! Oriano Chiodo ci chiede invece la soluzione del primo Monkey Island, che però non abbiamo mai pubblicato (almeno per intero), questo perché del gioco esiste già un prezioso Hint Book che rappresenta l'aiuto più autorevole a disposizione di tutti gli avventurieri. Perciò non possiamo accontentarti.
Rimanendo in tema mi dispiace deludere Manuel'77 ma (e qui lo diciamo per l'ultima volta, e che sia l'ultima) Monkey Island III era un pesce d'aprile creato da quei perfidoni di Shin, Nuke, BDM, Luke e MA.
Emanuele Principi ci pone l'annoso dilemma dei finali non all'altezza del gioco (Maniac Mansion II, Syndicate...), che molto spesso si riducono ad una blanda schermata con le congratulazioni ed i nomi dei programmatori. E noi cosa possiamo farci? Più che dirti che anche a noi farebbe sempre piacere vedere animazioni in Cinemascope con sinfonie in Dolby Surround, veri e propri film tranquillamente candidabili al premio oscar per gli effetti speciali, non possiamo fare. Ma d'altro canto sarebbe pretendere un po' troppo dai nostri amici programmatori, ti pare? Sono comunque d'accordo che una schermata finale con scritto "Congratulations" lascia un certo amaro in bocca... Un altro Emanuele, stavolta imprecisato, ci ha scritto una bella lettera che pone una fine ideale alla stupidissima disputa Amiga vs PC: "se uno compra una certa macchina è perché evidentemente preferisce quella, cosa gliene può importare di gettarsi in lotte per decidere quale sia la migliore?". Ottima domanda, Manuè, la risposta è forse questa: "perché poi uno ha paura di vederla surclassata", peccato però che scrivendo lettere infuocate a TGM non si ferma il progresso, né il prevalere di una macchina su un'altra. Capito, voi altri?
E passiamo dunque alle tanto blasonate cartoline del mese: Il sole che spacca le pietre e una cesta di mele gialle sono le illustrazioni "tematiche" che ci ha inviato Davide Lamanna (cosa sono quelle minacce? NdP), mentre una bella fila di palloncini fa mostra di sé nella vera e propria lettera su cartolina speditaci da Protralex: sul retro, infatti, vi erano considerazioni sui voti, lodi al Protracker, strali contro Zool e diversi quiz musicali. Massimo e Paolo Cantarella ci hanno invece inviato una bella immagine di Venezia al tramonto, mentre Alex Vincenzi ci ha spedito un simpaticissimo due di picche (cos'è, uno dei tanti che ti hanno dato quest'estate? NdP); passiamo così ad un anonimo fan di Testament e Sepultura (Dave ti bacia) che ci ha spedito i suoi complimenti da Benidorm (Spagna), mentre Giuseppe Cozzolino (spero di aver letto giusto) fa tanto il simpatico: "Come sono contento di essere qua mentre voi schiattate dal caldo", che gentile... Come c'era da aspettarsi, è arrivata anche l'immancabile cartolina di CVG da parte di un certo SX, e come tale vince il premio "L'originalone dell'estate 1993". Niente male, poi, le curve-cunette-dossi al mare di un gruppo chiamato "gli untori delle cartoline", che hanno fatto di tutto per farci arrivare una multa infittendo di scritte tutta la parte scrivibile della cartolina: ma tanto non ci è arrivata. Il postino ha avuto compassione di noi, costretti a ricevere le cavolate più assurde. Cyber 77 ci ha invece mandato un messaggio col quale sono pienamente d'accordo, ma che purtroppo non posso riportare sulla rivista... Quel matto di Meca '73 ci ha poi inviato una cartolina truce sul cui retro figuravano dei pulcini che inneggiavano al bene universale, fossi in te mi farei un po' curare. Salutiamo quindi Lucio Sc, The Spatolman, Igr 76, Mauro Donà (bel tramonto! - o è un'alba? NdP), Andrea Delcuratolo, Carlo Zitarelli e... Basta!

PER FINIRE...

Bene, anche questo appuntamento postale si è concluso, mi è giunta ora la conferma che il fondino che è stato utilizzato ultimamente sarà quello definitivo, speriamo sia così anche per gli addetti alla Posta (eh, Max?), che con queste parole vi salutano e vi danno implicitamente appuntamento fra trenta giorni, presso la vostra edicola preferita. Ciao Ciao e... Buona rilettura!

Noi Bovas.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE & HARDWARE

PREZZI FANTASTICI

AMIGA® CD32

OFFERTA LANCIO

L. 699.000

IVA COMPRESA

2 GIOCHI IN OMAGGIO !

GIA' DISPONIBILE UNA VASTA GAMMA DI CD

AMIGA 600 - 1200 - 4000

AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

TUTTI CON GARANZIA UFFICIALE COMMODORE

FINALMENTE DISPONIBILE IN ITALIA !

VIDEO TOASTER 4000 VERSIONE PAL

Per tutto il mese di Novembre presenta questa rivista, avrai diritto a uno sconto del 10% su tutto il software per Amiga e PC
Oltre 1000 programmi disponibili.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. PREZZI IVA COMPRESA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI

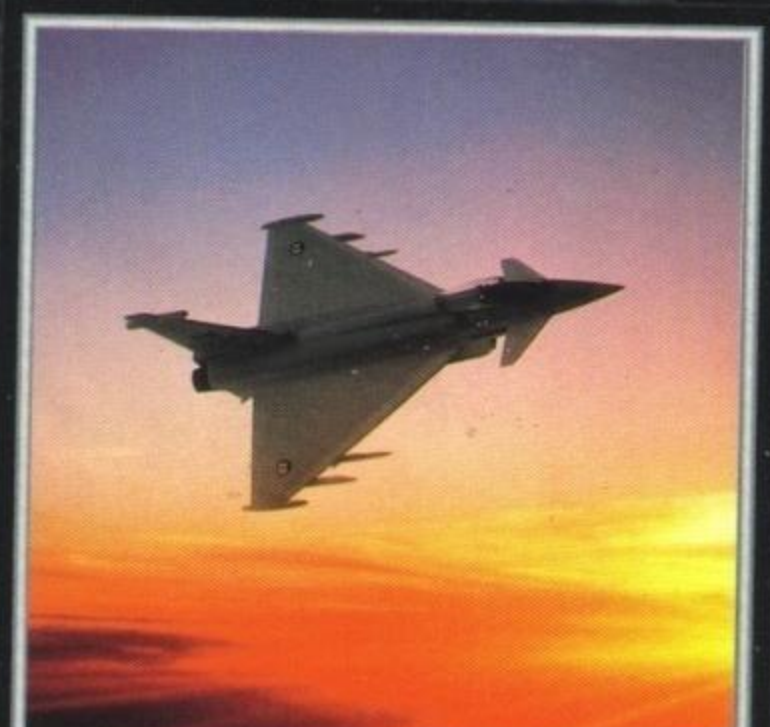
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

T F X

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



NON É UNA SEMPLICE SIMULAZIONE:

QUANDO GIOCHI A TFX LA PRIMA COSA CHE TI COLPISCE É LA MINUZIOSA ACCURATEZZA DEL PAESAGGIO, PER NON PARLARE DELL'INCREDIBILE REALISMO E DELLA VELOCITÀ DI GIOCO. LA VISTA ROTAZIONALE A 360° DELLA CABINA, LA POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO E DI FARE RIFORNIMENTO IN VOLO SONO SOLO ALCUNE DELLE INNUMEREVOLI CARATTERISTICHE CHE LO RENDONO SUPERIORE.

AL COMANDO DELLE FORZE D'INTERVENTO AEREE DELL'ONU HAI IL COMPITO DI ASSICURARE LA PACE IN ALCUNI FRA GLI SCENARI POLITICI A MAGGIOR RISCHIO. AVRAI A TUA DISPOSIZIONE UNO FRA I TRE AEREI PIU' COSTOSI ESISTENTI:

EUROFIGHTER 2000

F-22

F-117 STEALTH FIGTHER

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 MHZ O SUPERIORI
2 MEGA RAM - VGA - DISCO RIGIDO - DOS 5.0 O SUPERIORI
SUPPORTA SCHEDE SONORE ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND LAPC1.

PC CDROM

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

DIGITAL IMAGE DESIGN

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/